PlayStation • PlayStation 2 • Dreamcast • Xbox • N 64 • GB Advance • GB Color • GameCube

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Disney's ATLANTIS THE LOST EMPIRE

twisted metal: BLACK

TechnoMage: Return Of Eternity

FF Chronicles

Goofy's Fun House

Roswell Conspiracies

Top Gear GT Champ.

Super Mario Advance

Outtrigger

Floigan Brothers Episode I

Heavy Metal Geomatrix

Klonoa 2: Lunatea's Veil

Dark Angel: Vampire Apocalypse



GRAN TURISMO™ 3

broj 16 • godina II
cena: 130 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN



Na 92 strane • Preko 50 prikazanih igara • Izveštaj sa sajma ECTS '01

Prikazi za GB Advance • Sve o Pokémonu • Trikovi • Pomagajte drugovi

Kompletno rešenje: Tomb Raider Chronicles • Brate, u kom si fazonu?

KONTROLIŠITE SVE

Sa volanima firme Thrustmaster, imate potpunu kontrolu u vašim rukama. Opremljeni su ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je preuzet direktno iz Ferrarijeve formule jedan. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.



360modena je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

360modena
RACING WHEEL



Za one manje prohtevnije tu je volan COMPACT sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.

COMPACT
RACING WHEEL

Sa ovim volanima možete da kontrolišete sve: upravljanje, kočenje, ubrzanje, uletanje u krivine ... Sve osim jedne stvari - **SVOJE NARAVI!!!**







Ovi volani su kompatibilani sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64



OSIM SVOJE NARAVI!

BelSoft
Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 16 • Godina II

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif, Zoran Korolija

Marketing:
Gordana Cvetković
telefon: 340-77-12

Redakcija:
Branko Jeković, Miljan Lakić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Kermit, Satori Jo, Marko Lambeta, Mihailo Tešić, Uroš Tomić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 61

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 24. OKTOBRA 2001.



reč urednika

Dve krupne stvari su se desile od kada ste držali poslednji broj Bonusa u rukama: ovaj broj je zakasnio mesec dana i vratio se Uroš. Ove dve stvari naizgled nemaju veze, ali su one najuže povezane.

Svi znate za tragične događaje kada je gorepomenuti probao atentat na moju malenkost, a koji sam ja ni-sam-ne-znam-kako preživeo. Od tog dana u mojim i mislima svih pravih igrača i čitalaca Bonusa motala se samo jedna misao: OSVETA!

Informacije o kretanju Uroša stizale su do mene svakodnevno. Saigrači iz bratskih zemalja slali su koordinate njegovog kretanja sve do onog dana kada se primirio u jednoj visokoj zgradi, u veoma udaljenoj zemlji, preko velike vode. Pomislio je da je tu sasvim bezbedan, ali ja sam mogao da ga pratim kao malu zelenu tačkicu na ekranu mog lap-topa. Kada je primetio da je otkriven, već je bilo kasno: kordinate nepoznatog letećeg objekta približavale su se nesmanjenom brzinom spratu oblakodera u kome je odseo. I taman kada sam pomislio da je moja osveta izvršena, da ga nema više, na TV ekranu sam video, i ne samo ja već i čitav svet, da pored tog oblakodera stoji još jedan, isti takav.

Da nije možda u tom drugom? Da nije ostao živ? Za svaki slučaj, još jedan leteći objekat je skrenut i ... ostalo ste videli i sami.

Priznaćete, za takvu akciju i organizaciju je potrebno mnogo više vremena od jednomesečne letnje pauze. A onda - šok. Uroš se pojavio živ i zdrav na kolenima kod nas u redakciji, moleći nas da mu oprostimo i da ga primimo nazad. Šta je imao da kaže u svoju odbranu možete pročitati u njegovoj rubrici "Brate, u kom si fazonu?". Istovremeno, naša saradnica koja je sve više dobijala na popularnosti, Ankica Čukić, je nestala bez traga i glasa. Hmmm ... veoma čudno.

Ovaj dolazak i odlazak nije jedini "transfer" koji se odigrao za vreme leta. Iz vojske nam se vratio Miljan - Alo - Lakić čije tekstove imate prilike da čitate već u ovom broju. U istu je otišao Dejan Wolf, čovek koji je držao sve konce (a bogami i novce) ovog časopisa u svojim rukama, koji je za vas pripremao i priređivao deo o novim igrama i koji sasvim slučajno ima isto prezime kao ja. Šta da ti kažem, bato, osim "Umri, gugi!" i vidimo se za 10 brojeva.

Nisu samo ljudi odlazili i dolazili. Iz našeg časopisa otišli su i prikazi za PC, pa je Bonus sada stvarno "naš jedini časopis o igarama za konzole". Zato su nam stigli prvi prikazi za novu Nintendovu konzolu - Game Boy Advance, kao i napisi o Pokemonima.

Od standardnih rubrika, možete pročitati celokupno rešenje igre koja je po vašim glasovima proglašena za najkomplikovaniju - Tomb Raider Chronicles, i to na čak 12 strana. Naravno, otišli smo i do najvećeg evropskog sajma ECTS-a koji se održava u Londonu i doneli kompletan izveštaj. Predstavili smo vam zanimljiv hardware koji vaš lik ubacuje u igrice, a tu su i prikazi preko 50 igara za sve konzole. Nadam se da će vam ovo biti dovoljno za narednih mesec dana (nikako duže).

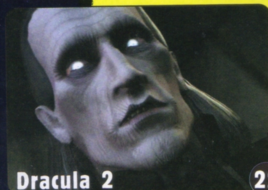
Pozdrav

D Wolf











sadržaj



Sony Playstation

PlayStation 2



Nintendo 64



Game Boy Color



Game Boy Advance

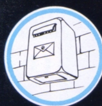


Dreamcast



X Box

Spisak oglašivača :



Zašto Bonus kasni!!!

✉ **Zdravo Bonusovci!**
Da li ste vi to prestali da radite ili mi se to samo čini? Već više od mesec dana uzaludno pokušavam da nađem Bonus 16, ali mi na kioscima, kod kolportera i u klubovima daju uvek isti odgovor: nije još stigao. Ovo mi je vrlo važno, pa vas zbog toga molim da mi odgovorite

Dušan (duki86@ptt.yu)

bonus Ovo pismo, tj. mail, je samo jedna od vaših mnogobrojnih reakcija na jednomesečno kašnjenje Bonusa. U našu redakciju je u proteklih 2 meseca, koliko nije izašao novi broj časopisa, stigla gomila pisama, mail-ova i vaših poziva sa istim pitanjem: šta je sa Bonusom?

Naš i vaš časopis je u proteklom periodu prolazio kroz težak period. Kao pionirski poduhvat grupe entuzijasta i zaljubljenika u igranje, Bonus se trudio da vas uvek informiše o zbivanjima na svetskom tržištu i najnovijim igrama za sve aktuelne konzole. Međutim, kao svaki pionirski posao i ovaj je bio veoma težak.

Tokom stvaranja nailazili smo na razne prepreke koje smo, na ovaj ili onaj način, morali da rešavamo: na prvom mestu - cena štampe, koja je za uslove u kojima živimo i radimo veoma velika. Svako povećanje broja strana moralo je da se odrazi na cenu što nije baš preterano popularno.

Drugi razlog je što časopis ovakvog tipa, znači usko specijalizovan, ima i usko specijalizovanu čitalačku publiku, tj. vas. Nažalost, na našim prostorima je broj onih koji se zanimaju za konzole i igranje na njima mnogo, mnogo manji od onih koji se zanimaju za privatni život drugih ljudi, skandale i proročanstva. Samim tim, broj odštampanih primeraka je mnogo manji od broja primeraka koji bi trebalo da se prodaju da bi ovakav časopis donosio zaradu ili poslovao sa pozitivnom nulom. Jedino rešenje je da se smanji kvalitet časopisa ili da se drastično poveća cena primerka što smo mi želeli da izbegnemo na sve načine.

A zatim je stigla i reogranizacija časopisa. U posao su uplivale i druge firme i drugi ljudi, neki su otišli u vojsku, a neki se vratili iz nje. Zavladao je drugačiji režim rada. Sve je to zahtevalo dosta vremena, nerava i novca.

U jednom trenutku svi ti problemi su preovladali i došlo je do zastoja u izlaženju Bonusa. Nažalost, to se desilo posle letnje pauze, pa je period između dva broja povećan na 2 meseca.

Bonus se našao na prekretnici: da li da prestane da izlazi ili da se prilagodi trenutnim okolnostima. U odluci koju smo doneli (a šta smo odlučili, možete videti i sami), preovladala je vaša podrška. Svakodnevno smo dobijali pozive, pisma i mailove u kojima pitate kada izlazi najnoviji broj. Zahvaljujući tolikom broju poruka podrške vernih čitalaca, rešili smo da, uprkos svim poteškoćama, pokušamo još jednom i pokrenemo mašineriju zvanu Bonus.

Hteo bih da se svima vama zahvalim na razumevanju i strpljenju i zaista se nadam da ćemo se u budućnosti družiti još dugo bez ovakvih trzavica.

Gde je Uroš (3)

✉ **Gretings & tra-la-la ...**
Moje uzvišeno ime je Dušan. Ne znam kakva vam je to fora da izbegnete prave odgovore na pitanja o Ur(l)ošu T. kad sam 100% siguran da znate gde je i šta se desilo s njim (ako se uopšte stvarno nešto i desilo). Zato CUT THE CRAP i vratite ga na pisanje textova o igricama, a ne na prepričavanje snova. Takođe, Ankičini textovi nisu loši (osim onih iz broja 14 koji predstavljaju očajničko odvratni pokušaj pisanja gore pomenute). Sugerišem da sledeći broj bude popunjen sa 12 strana texta i sličica sa temom GC i N64 kao i jedan poster sa nekim NINTENDO-vim junakom (za promenu). Za kraj vas podsećam da vratite Ur(l)oša (jer Mihailo sigurno zna gde je ako vi SLUČAJNO ne znate, samo malo pažljivije pročitajte njegov text o igrici RED FACTION).

Dušan Milosavljević, Kruševac

bonus Kao što već znaš - UROŠ SE VRATIO. Gde je bio sve ovo vreme, šta se sa njim izdešavalo i kako je od Uroša postala Ankica i obrnuto, možeš pročitati u reči našeg omiljenog urednika i rubrici "Brate, u kom si fazonu?".

Tvoju sugestiju za povećanje broja prikaza za Nintendo konzole smo prihvatili. Brojka od 12 strana je malo nerealna zato što je kompanija Nintendo veoma škrta po pogledu materijala za časopise (vrlo, vrlo retko pošalju po neku sliku ili igru na testiranje). Igara za Nintedno 64 sve manje ima, za GameCube se još nisu pojavile, ali tu su igre za stari dobri Game Boy, kao i igre za novi Game Boy Advance čije prve prikaze možeš čitati u našem časopisu.

PS One i multičip

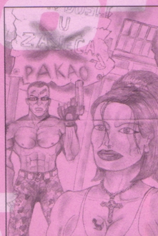
✉ **Buongiorno, Bonusino!**
Nedavno sam kupio PS One i ugradio mu multi čip. Primetio sam da u njemu postoji opcija da mnoge igre pokrenem uz pomoć šifri (neograničena municija, sva oružja, neograničena energija ... itd.). Sve je to super, samo kad bih imao šifre za one igre koje mene interesuju, nego su tu neke za koje ja skoro nikad nisam čuo. Izuzetak su možda FIFA 2000, NBA 2000, Tekken i još neke. Pored već postojećih igara, imam opciju da napišem ime neke nove igre i za nju neke šifre. Međutim, svaka šifra se sastoji iz 8 cifara sa brojevima od 0-9 i slovima A,B,C,D,E,i F. Siguran sam da svaka igra za PSX ima neki svoj broj za određenu šifru. Da sedim i provaljujem sam te šifre, skoro da je uzaludno i nemoguće! Pitam se koliko bi to trajalo?!! A takođe ne znam i kako da šifre koje nađem u obliku L1, R1,????? itd. po raznim časopisima, prevedem u brojeve na mom PSX-u. Bilo bi mi od velike pomoći kada biste mogli bar nešto o tome da saznate i da mi odgovorite. Unapred vam se zahvaljuje vaš verni čitalac.

Bojan Tokić, Kikinda

bonus Ciao, bambino molto simpatico. Tvoj multi čip je tu da ti omogući igranje i PAL i NTSC igara na našim televizorima. Heksadecimalni editor (heksadecimalne cifre su 0,1,2,3,4,...9,a,b,c,d,e,f) koji je ugrađen u njega je sporedna stvar, pa se prema njemu tako i odnose hakeri, tj. šifre za njega možeš naći vrlo teško. Šifre koje imaš u obliku koji se unosi u igru NIKAKO ne možeš da prevedeš u heksadecimalne brojeve. Jedini način je da pretražiš internet, ali i onda je pitanje da li ćeš išta naći. Sve u svemu, nema velike koristi.

Pokémania

✉ **Eto mene,**
najzad da pišem pismo nekom domaćem časopisu, inače čudo, jer uglavnom pratim pokrete igara na Zapadu. Ali to je druga priča (dobro, evo je: živela sam u ranom detinjstvu u Nemačkoj što je povuklo za sobom da tečno pričam, razumem, čitam i pišem Nemački, pa razgledam i njihove sajtove...)
Dobro, kao i većina nemačkih igrača, i ja sam igrala (do kraja i SVIH 7 verzija + 6 drugih, koje sad ne bi da na



Jordanov Damir, Zaječar


Marjanović Milan, Aleksinac


Saša Ljubičić, Irig

brajam) Pokemona. Nemam GBC ali imam kompjuter i emulator (pa eto, ako možete da mi kažete gde mogu da nabavim Pokemon Gold ili Silver cart, s tim da ću ćaleta do kraja godine nagovoriti da mi kupi GB Color ili ADVANCE :D).
Mislim da kod nas nema toliko igrača koji su pažnju posvetili toj igrici. Jeste, ima mnogo dece (ali stvarno klinaca) koji su pali pod uticaj Digimona & co, ali nema stvarno ozbiljnih igrača. U tome je i moj problem - ne mogu da nađem ni jedog jedinog homosapiensa koji deli moje oduševljenje za te male vragove (pa ni za Final Fantasy 8 & ostale Anime/Manga stvari, što me inače vrlo iznenađuje). Svi misle da je to prosta i glupa igrica - ali NAPROTIV - jedino što je prosto kod tih igrica je grafika (hej, to je GB igrica, šta očekujete ljudi?), sve ostalo je vrlo složeno - i retko ko uspe bez varanja da sakupi svih 251 "džepnih monstruma", plus sto u novijim verzijama ima i nekoliko "revolucionarnih" novih features-a, pa eto...
Mnogo bi mi pomoglo ako biste mi našli NEKOG (biiiiiiiiiilo kog) ko takođe igra Pokemon sa oduševljenjem ili se bar interesuje da počne da igra, pliiiiiiizzz, I BEG YOU!).

Jovana Gašpar gaspar@mgnet.co.yu

bonus Hmmmmmm ... Pokemon ... Tvoj omiljeni časopis ne bi bio to što jeste da ne izlazi u susret svojim čitaocima (a pogotovo čitateljkama) i ispunjava im želje. Mislim da se grdno varaš kad kažeš da kod nas nema ozbiljnih igrača Pokemona. Od ovog broja pokrećemo seriju napisa o ovoj igri iz pera "ozbiljnog" igrača, Mihaila Tešića, kako bi približili i svim ostalim ljubiteljima ovu igru. On je ujedno i veliki ljubitelj FF serijala, manga stripova i sličnih stvari, kao uostalom i Uroš. Uostalom, možemo uskoro pokrenuti i neki forum ili objavljivati na našim stranama poruke ljubitelja FRP-a, mangi, pokemona i svega ostalog, a za početak, objavićemo tvoj mail na koji mogu da ti pišu zaljubljenici poput tebe. Čisto da vidiš da nisi sama...

NTSC ili PAL?

✉ Ćao "Bonus-u" i čitaocima!
Upao sam u krizu i samo vi mi možete pomoći. Nalazim se u dilemi: da li kupiti PS2 ili X-BOX? Na ishod će uticati vaši odgovori na pitanja:
1. Ako odmah po američkoj premijeri kupim X-box, bojim se da (zbog NTSC standarda) neće raditi na mom TV-u. Neki (neprovereni) izvori mi kažu da to zavisi i od starosti "telke" s kojim ja ne bi trebalo da imam problema (imam PHILIPS iz '98). Zanima me koliko je to tačno i šta bi recimo, u slučaju da ima nekih problema, majstor Raša mogao učiniti Xbox-u da ovaj 'prede' na mom TV-u.
2. Da li mi preporučujete NTSC ili PAL verziju X-BOX-a? (Uzevši u obzir da ću duže čekati da se pojave prvi PAL naslovi)
3. Pošto (za sada) mod-čipovi za Xbox ne postoje, brzom kupovinom Xbox-a u startu bih bio prisiljen da kupujem originalne igre pa me zanima njihova okvirna cena (uzevši u obzir da su DVD mediji veoma skupi). Da li možda ima neki alternativni način da se konzola "natera" da čita kopije i šta bi majstor Raša mogao učiniti po tom pitanju!

Unapred hvala, Milan Vujinović

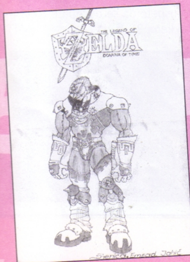
bonus 1. Mićo, tvoji izvori su u pravu. Ne samo da je u pitanju starost televizora, nego televizor obavezno mora biti multi sistemski, ukoliko želiš da dobiješ kolor sliku sa NTSC igre. Majstor Raša još nije promenio ime u Mađioničar Raša, tako da ti tu ni on ne može pomoći. Sledeći problem je taj što američka konzola radi na 110 volti pa će ti biti potreban i mrežni ispravljač. A najveći problem od svega je što će te svaka originalna igra (ako uopšte budeš mogao da nabaviš originalnu igru) koštati bar po 100 DEM. A usput, cena DVD medija je neznatno veća od cene CD-a. Stvar je u tome što plaćaš cenu softvera tj. autorskog dela
2. Zbog svega navedenog, ako hoćeš da kupuješ Xbox, onda bar sačekaj PAL verziju.
3. Pošto konzola još nije izašla, niko ne zna po kom principu Xbox čita DVD-ove, pa ne postoji način da se to izbegne. Tek kada izađe konzola, moći će da se po njoj "čeprka" i da se verovatno pronađe način da se čitaju kopije.

Hoću džabe Bonus

✉ Zdravo draga redakcijo,
Da ne smaram nego da pređem na pitanja:
- Da li znate možda šifre za RES. EVIL 3?
- Da li će moje pismo biti objavljeno?
- Kakav je to prelep demo u igri Parasite Eve 2 u Room 6 posle usnimavanja koji će obradovati muški rod?
- Da li će moje pismo biti nagrađeno?
- Kada će izaći GTA 3 i Commandos 2?
Nemam više pitanja, cena vam je niska, pozdrav otmičarima i Filipu Kovačeviću, od amebe do čoveka, uvek s' vama vozač tenka!

Luka Dobramirović (tenkista), Beograd

bonus 1. Što se šifara tiče, još jednom, po poslednji put: ČITAJTE STARE BROJEVE.
2. DA!!!
3. Moraćeš da odigraš celu igru po uputstvu iz prošlog broja, pa kada budeš stigao do opisanog mesta, videćeš
4. NE!!!
5. Evo, igre su predviđene za izalaženje krajem godine. Što se tiče cene, živeo TI i pozdrav tebi od cele redakcije. Gore cene Bonusa. GORE.



Emsad Jahović, Sjenica



Nadežda Kordulup, Zemun

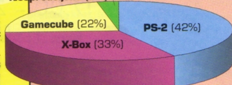
Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Filip Sekač, Novi Sad
Negovan Nedeljković, Aleksinac
Spasić Danijel, Pančevo
Ristić Ilija, Donje Zumlje
Grozdić Srdjan, Pančevo
Predrag Hadžić, Lozovik
Miljan Sikimić, Smederevo
Strahinja Popović, Novi Sad
Dejan Janković, Novi Bečej
Nenad Manasijević, Zrenjanin



Konzolarni BUM!

Evo dokaza da postoje i naučnici-statističari koji se brinu za stanje tržišta video-igara (ili možda za stanje mozgova svoje dece): u SAD je među "igračima" sprovedeno istraživanje (koje je izvela organizacija Digital Gaming in America) koje je pokazalo da 42% ljudi koji se interesuju za video-igre (tj. već poseduju neki sistem koji im omogućava sate i sate digitalne zabave) planira da kupi BAR JEDNU od konzola sledeće generacije do kraja godine. Od tog broja 42% se odlučilo za PS2 (kao razlog za izbor baš ove konzole interesenti su naveli: PS2 je vodeći na tržištu, ima najveći izbor igara i to da žele da ostanu verni Sonyju); 33% se odlučilo za Xbox (razlozi: najbolji pristup Internetu, tehnološki najnaprednija konzola, brzina i moć (?)) a 22% se odlučilo za Gamecube (razlog: najbolje igre). Naravno, mnogi su rekli da će kupiti i više od jedne konzole... (MT)



Sony monopolisti?

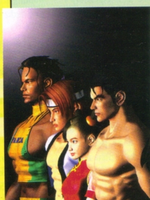
Sony je izgleda zapao u slične probleme koje je nedavno imao Microsoft s američkom Federalnom Trgovinskom Komisijom koja je ovu korporaciju optužila za monopol. Sony je zapao za oko japanskoj Komisiji za Fer Trgovinu (Fair Trade Commision - FTC) koja je tokom avgusta objavila da smatra Sony krivim zbog toga što ova korporacija vrši pritisak na nezavisne prodavnice koje nude PlayStation konzole i hardver te softver za njih. Sony ove prodavce primorava da prodaju Sonyjeve proizvode po cenama koje diktira korporacije, a FTC tvrdi (sasvim realno) da time Sony onemogućava međusobnu konkuretnost ovih prodavnica (pošto zbog Sonyjevog diktata ne mogu da nude PS proizvode jeftinije od svojih konkurenata). FTC je naložio Sonyju da odmah prestane s ovom praksom, a Sony je to prihvatio bez pogovora. Ne zna se da li će ovaj prekršaj povući i neku kaznu za Sony. (MT)

Kartični GBA

Na Nintendovoj izložbi koja se u Londonu održala početkom septembra Nintendo je prikazao svoju novu izimišljotinu za Game Boy Advance. Radi se o stvarčici koju smo u vestima najavili pre izvesnog vremena, a sad je eto pred nama! (Ah, kako vreme brzo prolazi. Godinu dana smo stariji, ali ne i mudriji.) Stvarčica se zove Card e-reader, a u pitanju je čitač kartica. Ovaj uređaj funkcionipe slično čitaču kreditnih kartica koji možete naći u svakoj prodavnici na Zapadu, a služiće za očitavanje specijalnih kartica koje kupujete posebno ili ih dobijate uz neke igre. Tim karticama se možete igrati i ovako (postoji posebna igra koja se igra pomoću njih), a kada ih provučete kroz Card-e Reader, možete dobiti neke novine u igrama koje podržavaju ovaj uređaj. Za sada je jedina takva igra - naravno Pokemon. Pomoću Pokemon karata u video igri Pokemon ćete moći da dobijete neke trikove i nove podatke o svojim Pokemonima. Eh, ti Pokemoni, glave će nam doći... (MT)



Tekken 3 iz snova



Tekken 3 je za mnoge bio ostvarenje snova o znojavim muškim i ženskim telima koja se rvu i gužvaju u raznim zahvatima... ovaj... Htedoh reći da je to jedna od najboljih tuča koja se pojavila na kućnim konzolama, a najbolja na PlayStationu. Zahvaljujući čuvenoj kompaniji Bleem! koja se specijalizuje za emuliranje, svi vlasnici Dreamcasta uskoro će moći da uživaju u vragolijama Jina Kazame, Hwoaranga, Xiaoyu, Nine i ostalih "gvozdenih pesnica". Naime, osim što je napravljen Bleem! emulator PlayStationa za Dreamcast (tzv. Bleemcast) kompanija Bleem! je objavila i specijalne Bleemcast verzije nekoliko popularnih PlayStation igara - Gran turismo 2, Metal Gear Solid, a evo sada i Tekken 3! Bleem! zaista zaslužuje pohvale zbog truda koji ulaže u prebacivanje popularnih igara na konzolu koja je praktično već otpisana. Pripremite se da uživate u Tekkenu 3 s grafičkim prednostima koje pruža Dreamcast (naravno, ako uspete da se dočepate Bleemcast verzije Tekkena 3). (MT)



Sega svuda

Čuveni sportski ogranak Sege, intuitivno nazvan Sega Sports, najavio je ofanzivu na svim frontovima. Naime, oni planiraju da prvo objave nove Dreamcast verzije svojih veoma popularnih i kvalitetnih sportskih simulacija i to pod imenom NBA 2K2 i Sega Sports Tennis 2K2 već tokom jeseni. Zatim se planira Gamecube verzija NBA 2K2 i PS2 verzija igre Tennis 2K2. Obe igre bi trebalo da se pojave negde na proleće iduće godine. Zvezda igre NBA 2K2 će biti Allen Iverson (iz Philadephie 76ers-a), dok će Tennis 2K2 promovisati crne boginje teniskih terena, Venus i Serenu Williams. Obe igre su najavljene i za Xbox, ali definitivan datum pojavljivanja verzija za ovu platformu još nije određen. (MT)





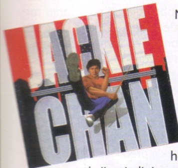
PlayStation 2 smrtonosno oružje

Ne, ne radi se o još jednoj igri inspirisanoj nekim filmom (mada je u poslednje vreme sve više obrnutih primera, što pokazuju i vesti u ovom broju). Ovaj naslov treba shvatiti bukvalno! Pazite ovo...

Vlade Sjedinjenih Država i Japana su poslale zahtev korporaciji Sony da zaustavi otvaranje fabrika PlayStationa u Kini! Zahtev su vlade opravdale strahovima da bi Kinezi mogli da DVD tehnologiju (od svega?...) iz PS2 upotrebe u vojne svrhe tj. za unapređivanje svoje vojne tehnologije.

Sony je imao plan da od jula na Tajvanu angažuje dve kompanije (Asustek i Acer) koje bi započele proizvodnju PlayStationa2 i to oko 400000 konzola mesečno. Problem je u tome što ove dve kompanije poseduju fabrike na teritoriji Kine. Sony je zasada iskulirao ove zahteve... (MT)

Soul Calibur i Džeki Čen



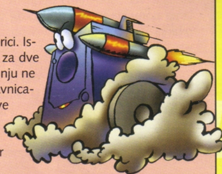
Na Internetu je pre izvesnog vremena počela da kruži zanimljiva vest- planira se snimanje akcionog (a kakav bi drugi bio) filma inspirisanog čuvenom Dreamcast tabačinom Soul Calibur (koja je u stvari samo Dreamcast varijanta čuvene igre Soul Edge). U glavnoj ulozi bi (prema glasinama) trebalo da bude tata hongkongške (a sad već i holivudske) akcije - jedini, neponovljivi g. Džeki Čen! No, jedna novija glasina dodatno komplikuje ovu (ionako nepotvrđenu) priču - naime, sad se šuška da je početak snimanja filma (koji je predviđen za kraj godine) odložen na neodređeno vreme zbog toga što producenti još nisu uspeli da se dogovore s g. Čenom koji od posla ne zna gde mu je guza, a gde glava (trenutno u irskoj snima film po imenu Highbringers). Možda je to razlog, ali takva zauzetost kada su u pitanju filmske zvezde najčešće za posledicu ima naduvavanje cene rada, tj. honorara koji dotična zvezda traži za film... S obzirom da Soul Calibur ima budžet od bijednih 50 miliona dolarčića, pitanje je da li ćemo Džekija gledati i u toj ulozi. (MT)

Mini Pokemon



I Pokemon ovo i Pokemon ono... Svako ko je dovoljno zaludan nek prebroji koliko se puta reč Pokemon pominje u ovom broju Bonusa i neka pošalje svoj rezultat na Darkovu adresu. No, Nintendu očigledno nije dosta Džepnih monstruma (a pogledajte i tekst o njima - by yours truli - koji smo vam pripremili u ovom broju) i na svojoj izložbi su prikazali još jednu pokemonovotariju: Pokemon mini, najmanju konzolu na svetu! Pokemon mini izgleda kao još manja verzija starih LCD video igrica koje smo imali kao klinci, ali naravno, radi na mini-kertridže. Prva igra za njega je - a šta bi bilo, napregnite malo vijuge... Pa Pokemon, naravno! Najavljeni su još i Pinball Mini, Zany Cards i Puzzle Collection, a Pokemon mini se u Evropi može očekivati tokom 2002. (MT)

GameCube punom parom!



Nintendo je najavio svoju Gamecube ofanzivu koja započinje 18. novembra u Severnoj Americi. Isprva je premijera planirana za 5. novembar, ali je "zbog organizacionih razloga" odložena za dve nedelje. (U Japanu stvar kreće već 14. septembra, ali Japan je država iz druge dimenzije, pa nju ne računamo). Ofanziva započinje raspoređivanjem 1,1 miliona jednica Gamecubea po prodavnicama širom Severne Amerike... (u Japanu će na premijeri biti samo pola miliona primeraka ove konzole... A jadnim Japancima će za početak biti dostupna samo ljubičasta varijanta GameCubea). Planovi Nintenda su da do marta 2002. proda 4 miliona primeraka svoje konzole sledeće generacije (od toga milion u Japanu). Pa, ako odmah na početku bude objavljena bar jedna Pokemon igra, ostvarenje ovih planova uopšte ne zvuči neverovatno. (MT)

Uskoro... Pravi Pro Evolution



Dlanovi mi se već znoje a srce uzbrzano lupa dok pišem ovu divnu, bajnu i čarnu vest... Konami je početkom avgusta u javnost pustio prve slike iz igre koja će se zvati (fanfare): Pro Evolution Soccer! To, deco, znači da se neumitno približava njeno objavljivanje... Iako ste odavno u Bonusu mogli da pročitate prikaz japanske varijante ove igre - Winning Eleven 5 za PS2 - ovo je prvi put da se spominje evropska varijanta najboljeg fudbala na svetu tj. prvi PlayStation 2 nastavak čuvenog ISS Pro serijala. Primetili ste da je iz naslova izbačeno ono ISS - verovatno Konami tako želi da pokaže da je ovo jednostavno - prava stvar! Samo Pro Evolution fudbal, ništa više ne mora da se kaže. A sada, datum: Pro Evolution Soccer je najavljen za novembar. Hmm, ako odvajam po 1DM svaki dan, za neke tri godine ću imati dovoljno za PS2... (MT)



Džeki Čen i PS2 (i Xbox)



Džeki je izgleda skapirao da je budućnost u video-igrama, tako da ako možda i ne bude igrao u filmu Soul Calibur, zasigurno će se pojaviti igre zasnovane na njegovim filmovima. (Kako stvari uvek nekako na kraju ispadnu kako treba, zar ne? Prosto mi je toplo u stomaku...). Producentska kuća Sony Pictures je potpisala ugovor sa razvojnim studiom Encore po kome je Encore dobio prava da napravi igre zasnovane na CRTAĆU Jackie Chen Adventures! Encore je dobio prava za PlayStation 2 i Xbox, a zanimljivo je da je prava na igre inspirisane crtaćem Jackie Chen Adventures za NINTENDOVE konzole dobio Activision... Zanima me samo koliko je Encoreovih i Activisionovih para završilo u Džekijevom džepu... (MT)

Igre postale sport

Već dugo vreme u svetu (onom zapadnom) postoji tzv. CPL, što je skraćenica od "cyber-athlete proffesional league" ili ti liga profesionalnih igrača igara. CPL već organizuje turnire širom sveta, a nagrade baš i nisu zanemarljive (Na poslednjem Quake turniru pobednik je odneo oko 30000 dolara!) Eh... No, CPL na stranu, igre imaju šansu da najzad postanu legitiman sport - i to u Rusiji, od svih mesta!



Dok aktivisti u SAD i Zapadnoj Evropi to traže već godinama, u Rusiji se to dogodilo preko noći - ruska vlada je već osnovnim i srednjim školama ponudila program fizičkog vaspitanja u koji je uključeno i obrazovanje iz kompjuterskih igara!!! Zamislite fiskulturnu salu u kojoj se pika basket, deca trče okolo, a neki sede u mreži i igraju Quake! SVI U MAJKU RUSIJU!!! MT)



Strip Yoshitake Amanoa

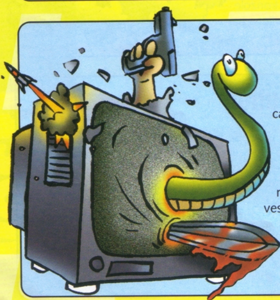
Nadam se da smo tokom ovih godinu i kusur dana druženja uspeli malo da vas obrazujemo po pitanju toga ko je ko u japanskoj industriji video igara... Dakle, ko je Yoshitaka Amano? Ne znate... Pomoći ću vam - Final Fantasy 1, 2, 3, 4, 5, 6 i 9? Je li vam dovoljno?

G. Amano je bio glavn i dizajner ovih igara - a specijalista za dizajn likova. Njegov rad je doživeo toliki uspeh (milioni prodatih igara govore dovoljno) da je Marvel, jedna od najvećih američkih izdavačkih kuća koja se specijalizuje za stripove, rešio da ga angažuje za jedan strip! HA! Cak i najortodoksnija kuća koja je negovala "američku" školu superherojskog stripa (Marvelovi su Spiderman, X-Men, Hulk...) je poklekla pred kvalitetom mange! Amano će crtati strip Electra & Wolverine (mutant Wolverine je verovatno najomiljeniji od Marvelovih junaka) koji će biti prvi tzv. "grafički roman" koji Marvel izdaje. "Grafički roman" je vrsta stripa koja je u Americi nastala osamdesetih godina, a radi se jednostavno o stripu koji je po obimu tj. broju strani-ca, a u najboljim primerima i po kvalitetu zapleta i razradi likova ravan dobrom romanu. Od Amana u saradnji s Marvelom očekujemo samo najbolje. (MT)

GameC(l)ubovi

Nintendo je najzad i na Zapadu krenuo u agresivnu reklamnu kampanju za GameCube. Naravno, pošto će se konzola prvo pojaviti u Sjedninjenim Državama, tamo je marketinška kampanja i počela. Na stranu spektakularne reklame na TV-u i oglasi na Internetu, najlepša promocija će početi 28. septembra i to u vidu GameCube turneje! Nintendo je zakupio klupske prostore u svim većim gradovima Sjedinjenih Država i organizovaće po nekoliko "GameCube Club" večeri. Klubovi će biti puni GameCube konzola i ogromnih flat screen digitalnih ekrana, biće tu i DJ-evi i klupska rasveta i efekti! Kakvo okruženje za prvi susret s možda najboljom konzolom sledeće generacije, tj. za prvo igranje vizuelno zadivljujućih igara kao što su Eternal Darkness, Pikmin ili Luigi's Mansion... Nažalost, još se ne spominju slični planovi za evropsku marketinšku kampanju, ali ko zna... (MT)

Televizija za igrice



Počelo je, počelo... U Sjedinjenim Državama se planira lansiranje prvog televizijskog kanala posvećenog isključivo video igrama! Ovaj kanal će finansirati Comcast, jedna od najvećih kuća za kablovsku televiziju u Americi. Ljudi koji rade na ovom projektu su isti oni koji su radili na ostvarivanju E! Entertainent TV kanala, jednog od najpopularnijih kablovskih kanala u Americi (E! Entertainent je kanal koji se, kao što mu i ime kaže, bavi isključivo zabavom - informiše o novim filmovima, serijama, igricama, albumima...) Kanal za video-igre će se zvati G4, i biće namenjen "hard-core" publici tj. ljudima poput nas! Biće tu prikaza i najava igara, vesti, takmičenja... sve što ima i u časopisu... ali bolje... šmrc. S obzirom na to da industrija video igara već obrće oko 7 milijardi dolara godišnje (samo u Americi), bilo je pitanje vremena kada će se oko nje oformiti (bar jedan) TV kanal. Ko zna kada će se to desiti kod nas... Možda kada svi budemo imali para da kupujemo originalne igre... (MT)

Prve igre za Xbox



Glupošću jednog Web sajta provaljena je Microsoftova dobro čuvana tajna - koje će se igre tačno pojaviti na lansiranju Xbox konzole! Web lokacija Gamestop se specijalizovala za tzv. "pre-order" što znači da preko njih možete naručiti igre koje se još nisu pojavile, a oni će se potruditi da ih vi dobijete "na noge" čim se pojave! A nismo sigurni da je Microsoft znao (sada sigurno zna) da je početkom avgusta Gamestop na svom sajtu objavio da nudi rezervacije za Xbox (što je OK, svi znamo da će se Xbox pojaviti 8. novembra), nekoliko dodataka za Xbox (ni oko toga se niko preterano ne uzbuđuje), ali i sledeće igre: Azurik: Rise of Perathia, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, New Legends, NFL 2K2, NHL Hitz, Nightcaster, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Simpson's Road Rage, Star Wars Starfighter Special Edition, Tony Hawk's Pro Skater 2X.



Izdavači ovih igara su oćutali, ali to samo potvrđuje da je cela stvar verodostojna... (MT)

Finale Fantazije? Nikada!

Nikad dosta vesti koje sadrže Final Fantasy u naslovu! Opet se radi o uspesima na tržištu. Naime, Square izgleda ipak neće toliko propatiti zbog polovičnog uspeha filma Final Fantasy: The Spirits Within. (Mada kada film zaradi 11 miliona dolara za prvi vikend prikazivanja i opet se smatra za "polovičan" uspeh - nešto definitivno ne valja sa svetom... Doduše, zarada još nije ni dotakla troškove snimanja, pa valjda to pravi problem.) Naime, iz Japana su stigle vesti da japanski igrači izgleda mahom smatraju da je Final Fantasy X najbolji FF do sada. To naravno zaključujemo prema brojkama - FFX je prodat u skoro 2 miliona primeraka tokom prvih nedelju dana od kako se pojavio u prodavnicama! Ovakvu prodaju su zabeležile i dosada najuspešnije FF igre - FF7 i FF8, a one su se pojavile za PlayStation koji je tada imao daleko veću bazu korisnika nego što sada ima PS2. FFX ide toliko dobro da je Square napravio ugovor sa Sonyjem da u sledećem štampanju proizvede još više primeraka FFx nego što je planirano! A ne američkom i evropskom tržištu se igra još nije ni pojavila.. (Očekuje se početkom 2002, kada i PC varijanta.) (MT)







ects*

2-4 September 2001
ExCeL London

ects*
2-4 September 2001
ExCeL London

Sponsored by
Hercules
Stand No. 1032

MR DARKO WOLF
EDITOR – IN – CHIEF
BONUS MAGAZINE
YUGOSLAVIA



PRESS



Organizacija ovogodišnjeg ECTS sajma je od samog početka bila u velikim problemima. Ključne kompanije u svetu digitalne zabave su u startu najavile da se ove godine neće pojaviti na najvećoj evropskoj izložbi ove industrije. Kao da nepojavljivanje tri najveća (i jedina bitna) proizvođača konzola (Sony, Microsoft i Nintendo) nije bio dovoljan potres, tokom leta su i veliki proizvođači softvera kao što su Electronic Arts, Eidos, Take 2 i, naravno, Microsoft (kao proizvođač softvera) odlučili da im se ne isplati da pohode sajam u Londonu. Visoke zakupnine su naterale i mnoge manje proizvođače softvera da svoje štandove otvore ispred samog izložbenog prostora. Zbog toga je ovogodišnji ECTS od novinara zaslužio nadimak "sajam duhova". Ipak, nije da nije bilo ničeg zanimljivog. Mada je dobar deo sajma pripao proizvođačima PC igara, ipak je i za nas konzolaše bilo dosta zanimljivosti. Pošto su sami proizvođači bili odsutni, mogli smo da vidimo samo "third party" naslove, što je od početka značilo da se nećemo preterano nagledati igara za GameCube i GBA (pošto Nintendo i dalje sam pravi najviše igara za svoje sisteme, mada se i to polako menja). Ipak, PS2, Xbox, pa čak i PSONE i Dreamcast dobili su svoj deo kolača na ECTS. Evo nekih zanimljivih igara koje su prvi put najavljene (ili bar prvi put detaljno viđene) na ECTS.

Iako su najveća imena na sajmu bili UbiSoft i Rage, predstavu je na kraju, bez sumnje, ukrao Blizzard koji je ECTS-u vratio malo slave i ekskluzivnosti time što je odabrao ovaj sajam da najavi svoj novi projekat, igru World of Warcraft, koja će biti isključivo mrežni RPG! Prve sličice su se pojavile samo nekoliko dana pre ECTS-a, a čak se nije znalo ni iz koje su igre te sličice. Svašta se nagađalo: od toga da je u pitanju novi Diablo do toga da je u pitanju novi Starcraft! Ipak, ko imalo prati događanja u industriji u poslednje vreme, zna da su Internet RPG-ovi u ovom trenutku "najvrelija" stvar, a svet Warcraft sa očiglednim korenima u RPG-ovima kao što je Warhammer je kao stvoren za računarsku RPG igru. Toliko o PC-u (ovu igru smo spomenuli samo zato što je bila nesumnjivo najveća vest ECTS-a, a bogami i zato što se šuška da bi mogla da se pojavi i za druge platforme).



PS2 je, kao šte je i očekivano, bio najpopularnija konzola na sajmu, bar što se tiče proizvođača. Ipak se XBox i GC još nisu ni pojavili, a PSOne i Dreamcast su na zalasku. Novim igrama za PS2 će nas u skorijoj budućnosti obradovati, ako bi drugi nego SCEE, a to će prevashodno biti Wipeout Fusion, nastavak jedne od najluđih igara za PS. I da, ovu igru pravi Sony koji ju je najavio na štandu ISPRED prostorija ECTS. Igra je završena i testira se tako da je treba očekivati uskoro. Drugi ogranak Sonyja, SCEI, je najavio nastavak igre Parrapa the Rapper kreatora Masaya Matsuure koji je opet "komponovao" sve repčine koje će ovaj slatki psić izvoditi u igri. Inače, igra je ostala manje-više ista, osim što je sada tu PS2 grafika i više pesama. Evolution Studios planira i novu reli-trku, World Rally Championship, a ova igra grafički izgleda najbolje od svih reli-igara koje smo do sada videli. Zatim, tu je omiljena simulacija rata iz prvog lica, Activisionov Soldier of Fortune 2 koji izgleda skoro kao na PC-u što je za ovakve igre veliki kompliment. Ovaj žanr je uvek popularan, tako da se uskoro očekuje još jedna igra,





ali ovaj put u pitanju je nastavak serijala koji je slavu zaradio na originalnom PlayStationu. Da, radi se o igri Medal of Honor: Frontline koju je EA takođe prikazao na svom štandiću ispred sajma. Ova igra ima sve kvalitete svojih prethodnika uz grafiku dostojnu PS2. Rage je prikazao dosta igara, ali za PS2 je vredan pomena jedino Rocky - a verovali ili ne, to je baš ONAJ Rocky, tj. Roki Balboa, Italijanski Pastuv. U ovoj igri ćete moći da lemate veoma lepo odrađene modele Apollo Creda, Ivana Draga i ostalih zlotvora koji su Rokiju stajali na putu tokom njegovih višegodišnjih bokserskih avantura. E sad, Sega je izgleda odskočila kao s trambuline od kada se rešila tereta proizvodnje hardvera i planira da nas tokom sledeće godine zatrpa igrama za sve sisteme - jes da su većina "obrade" projekata koje je Sega radila za Dreamcast, ali ne treba biti sitničav kada ste suočeni s kvalitetom. Za početak tu je igra Headhunter na kojoj radi gurpa mladih Šveda pod imenom Amuze. U pitanju je akcija koja liči i na Syphon Filter i na Metal Gear, a sve to u verno repliciranom Los Anđelesu. Igra je, naravno, isprva bila planirana za Dreamcast, ali izgleda da će se, i pored problema, pojaviti čak i za tu konzolu. PS2 verzija se očekuje za katolički Božić. Zatim, tu je Rez, čudnovata igra iz studija United Games Artists koja se izgleda trudi da nadogradi tradiciju slavnog Vib Ribbona. U igri vodite stvora koji je samo "žičani model" (ako ste igrali Vib Ribbon shvatićete) i treba da jurcate kroz ogromne nivoe s istorijskim temama, da presrećete monstrume protiv kojih ćete se boriti potezima i napucavanjima koji se u stvari sastoje od raznih tonova, muzičkih numera i ritmova, a uspešnost se procenjuje time koliko je dobro na kraju ispala melodija! Ili tako nekako. U svakom slučaju, igru je lako ukačiti, a teško savladati što je valjda ključ uspeha. Jedva čekamo, jel' da Miljane? Tu je bio i Ecco the Dolphin, jedan od starih znanaca iz Sege. Igra izgleda jednako lepo kao na Dreamcastu, a delfina ćete sada moći da vodite kroz čak 34 podvodna nivoa koji će izgleda biti malo prijemčiviji za nove igrače, iako će igra i dalje imati tu, samo njoj svojstvenu, težinu. Naravno, Sega ipak i dalje podržava svoju poslednju konzolu i planira da ove navedene igre objavi i za Dreamcast (mislimo na one koje već nisu obrade naslova sa Dreamcasta), a evo i nekih naslova koji će biti ekskluzivni za ovu konzolu: tu je Propeller Arena, veoma vizeulno dopadljiva akciona igra u kojoj će se boriti čudnovati avioni s elisama. Cak je mogućno da se borite s još tri prijatelja na istom ekranu i, mada tako sve deluje malko pretrpano, ipak je veoma zabavno. Možda poslednji pokušaj fudbala na Dreamcastu biće igra 90 Minutes iz studija Smilebit. Igra izgleda OK, komande su jednostavne, ali, nažalost, sve to baš ne čini da igra "upadne u oči". Izgleda da će Dreamcast proći kroz ceo svoj životni vek bez pristojnog fudbala. Šteta. Ali zato je tu bila jedna od najboljih sportskih igara ikada viđenih - Virtua Tennis 2. To treba videti svoim očima da biste poverovali.





Od zanimljivosti na ECTSu izdvajamo još i David Backam Soccer i (za neverovati) adaptaciju igre Black&White iz kompanije Midas, obe za PSOne! Očekujte prikaze ovih igara uskoro. Najblesavija stvar koju smo videli je igra karakterističnog imena, Hooligans, u kojoj vam je cilj - da pravite nerede na fudbalskim mečevima i oko njih. Promocija igre je bila izvanredna, sa sve kuponima koji vam donose besplatno pivce na štandu proizvođača, a tih dana su i Englezi tukli ävabe 1-5, joooj...

I tako to. Sve u svemu, prilično bučno, šareno i zabavno, ali ništa spektakularno. Bez novih ideja i igara koje zaista donose nešto novo. A ko je za to kriv? Sigurno ne ECTS. Videćemo da li će ovaj sajam opstati i sledeće godine.



Nintendo Show u Londonu

Kada je Nintendo najavio da se neće pojaviti na ovogodišnjem ECTS-u, mnogi su tu vest primili sa zebnjom koja je, međutim, odmah umirena najavom Nintenda da će nekoliko dana pre ECTS-a održati sopstvenu izložbu u londonskom Westminster Central Hall-u. Sama izložba se, kao što je i očekivano, uglavnom sastojala od raznoraznih promocija kompanije - od prikazivanja dosadašnjih uspeha, pa do reklamiranja novih konzola - Game Boy Advance i GameCube. Naravno, najveći deo izložbe je pripao GameCubeu, konzoli sledeće generacije koja se upravo pojavila u Japanu. Nintendo nije spremio mnogo igara za premijeru, ali ono što jeste je (kao i uvek) bilo vrhunskog kvaliteta. Na izložbi su se najzad mogle videti finalne verzije mnogih GC igara. Glavni naslovi su bili Pikmin, pa čudnovata vožnja na talasima Wave RAce: Blue storm, nova verzija istoimene igre za N64. Veliki potenicijalni hit, u nedostatku Mario igre za Gamecube (koji će uskoro biti ispravljen, pošto se na sajmu preko satelita pojavio i Shigeru Miyamoto koji je najavio svoje nove kreacije - igre Mario Sunshine i Legend of Zelda), biće avantura Luigi Mansion u kojoj Mariovog brata morate provesti kroz čudnu kuću "užasa". Spektakularan prikaz mogućnosti GC-a i GBA je bila igra Kirby's Tilt n' Tumble u kojoj je najzad implementirana tehnologija koja vam omogućava da "naginjete (tiltujete)" GBA i tako kontrolipete lik u igri kao i tehnologija koja vam omogućava da em GBA koristite kao GC kontroler, em čini da na GBA možete igrati mini igre iz igara za GC... Ma, kapirate šta je u pitanju. Od igara koje nije pravio Nintendo, videli smo Star Wars Rogue Leader (Rogue Squadron II), pa Star Fox Adventures: Dinosaur Planet, pa prelepi survival horror Eternal Darkness. Za GBA su suvereno vladali naslovi iz Nintenda - Super Mario Advance 2, Advance Wars i Wario Land 4. I, naravno, Pokemon, Pokemon, Pokemon. O još jednom blesavom novitetu, Pokemon mini konzoli, možete nešto više pročitati u vestima. Ovo je bio pravi Nintendov šou - sve što je Nintendo bio i što će biti, ali još bolje.





na vidiku

Dragon Warrior VII



Dragon Warrior je najstariji i u Japanu najpoštovaniji RPG serijal na konzolama, a to najbolje pokazuje činjenica da se najnoviji nastavak u ovoj zemlji prodao u oko 4 miliona primeraka! Dragon Warrior VII je prva igra u serijalu koji će imati potpuno 3D okruženje, ali, naravno, likovi će i dalje biti 2D sprajtovi (najsličnije Squareovom Xenogearsu). No, po svemu drugom igra će ostati verna ustanovljenoj tradiciji serijala - tu je zagarantovanih 50 (!) sati vrhunske priče koji mogu porasti i na više od 100 ako se upustite u silne mini igre koje će vam novi Dragon Warrior nuditi kao što su pecanje, sakupljanje i treniranje monstruma, izgradnja i naseljavanje svog grada... Iako Enixu grafika očigledno nije prioritet, ova igra bi trebalo da bude slatkiš za sve ljubitelje RPG-a. Ali, tek 1. novembra. (MT)



Mario Kart Advance



Mario Kart je na SNES-u bio odličan, a na Nintendu 64 je još bolji. Kakav će biti u verziji za Game Boy Advance videćemo već krajem godine kada će se u prodaji pojaviti najnovija inkarnacija legendarne arkadne vožnje. Mario Kart Advance zasnivaće se na SNES verziji igre, s tim što će biti uvrštena podrška za igru do četiri igrača putem odgovarajućeg kabla u režimima koji omogućuju direktne head to head okršaje. Nintendo se potrudio da u GBA verziju ugradi sve one elemente koji su originalnu igru činili tako privlačnom: prelepe i raznovrsne staze, simpatične likove karakterističnih sposobnosti itd. Grafika će, takođe, biti jedan od aduta igre s obzirom na to da će koristiti sve prednosti tehnologije kojom raspolaže novi Game Boy. (GJ)





Pikmin



Ne, nije Pokemon, hvala bogu. Pikmin je, po mnogim mišljenjima, najuvrnutija igra za GameCube predstavljena na minulom sajmu E3. Radi se o bizarnoj 3D RTS simulaciji čiji je autor slavni guru Šigeru Mijamoto, otac takvih legendi kakve su Mario, Zelda i Donkey Kong. Igrač će se naći u ulozi zalutalog astronauta koji se, nakon kvara na letelici, obreo na planeti čudnog izgleda kojom gospodare neprijateljski raspoložena bića. Jedino oružje u borbi sa zloćama biće Pikmini, kreaturice koje se mogu uzgajati, uobličavati i trenirati tako da se koriste u raznovrsnim situacijama (sve to ipak miriše na Pokemon). Glavni cilj igre je sakupiti rasute delove letelice i, naravno, uzgajati Pikmine. Zvuči dovoljno blesavo da bi bilo dobro. (GJ)



Dynasty Warriors III





Mislili ste da nastavak neće biti bolji. Bolji je, majke mi! Sad možete da jašete i SLONA (ne, ne šalim se, mame mi moje). Kao jedan od strastvenih obožavalaca prethodnika, ne mogu vam opisati svoje oduševljenje kada sam shvatio da je igra u poodmakloj fazi razvoja. Pored nekih novih likova (Meng Huo i Princeza Zhen), inovaciju predstavlja i splitscreen za dva igrača. I spisak poteza je obogaćen: sada možete da vezujete i do osam udaraca, a programeri razmišljaju i o ubacivanju pasivnih napada (odbrambeni udarac laktom u sjekutiće, odstraga, u manir Double Dragona). I ovde će podrška na terenu i timski rad biti od presudnog značaja, a nažalost, još uvek ne raspolažemo ni približnom informacijom kada će se igra pojaviti u našoj zemlji (šmrc... banditi... uvek mi natera ju suzavac na oči). (UT)

Buffy The Vampire Slayer



Ljubitelje Sare Mišel Geler, plavokose razbijačice koja noći provodi u borbi s krvopijama, obradovaće vest da THQ priprema igru Buffy the Vampire Slayer za Game Boy Color. Autori svoju igru hvale na sva vrata, ističući u prvi plan "neverovatno razvijenu priču" koja se rasprostire na 13 bogatih nivoa u kojima se pojavljuju svi likovi iz serije (Ksender, Enija i Ejndžel). Ambijent u kome će se igra odvijati odgovara onom iz TV serije, dok će Bafi izvoditi sve svoje smrtonosne poteze kojima će vampire naučiti lepom ponašanju. Ljubitelji žestokog fajta zaista imaju čemu da se raduju. (GJ)







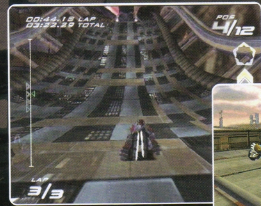


Kinetica





Ako bih vam rekao da sam do sada sreo originalniju trku - prevario bih vas. Samim izgledom igra me je veoma zbunila, a trku, pored toga što je jedinstvena (i pomalo čudna), karakterišu staze koje su krajnje neobične. Trka se ne odvija pomoću vozila već preko kinetičkih odela koja na rukama i nogama imaju točkove. Pošto je kinetika ono što je presudno u igri, moraćete da se konstantno razračunavate sa neprijateljima koji kidišu na vas, a usput i da izvodite trikove koji vam pored poena daju i brzinu. Pored 12 staza i 9 motora (3 klasična, 3 laka i 3 teška), igru prati opaka tehno muzika, dižući atmosferu. Čelični vodopadi i tuneli u obliku spirale su samo neke od pojedinosti, a vi sačekajte novembar pa vidite i sami! (UT)





Ooga Booga (DC)



Ova čudna igra će možda biti jedno od poslednjih osveženja za Dreamcast. Ooga Booga je vizuelno veoma dopadljiva igra koja vas stavlja u ulogu poglavice jednog od četiri plemena koja obožavaju boginju vulkana po imenu Ooga Booga koja svakog punog meseca tera sva plemena da se nadmeću u "disciplinama bez granica" kao što su lov na predmete, King of the Hill, trka na veprovima, CTF i još... Svako pleme ima svoje prednosti i mane: Fatty su izdržljivi ali spori, Twitchy su mali, ali u savezu s životinjama, Hoodoo bacaju najjače magije, ali su slabi, a Hottie... su savršeno izbalansirani. Igra bi trebalo da bude jednostavna za upravljanje, a zarazna - i što je najbitnije, planirana je za igranje preko Interneta ili u do četiri igrača na jednoj konzoli! Ooga Booga je najavljena za avgust. (MT)



Elderscrolls III - Morrowind

Prevashodno planirana za PC, doživeće svoju inkarnaciju i na Xboxu, ali to nije gubitak jer je igra monstruozna već na prvi pogled. Sama po sebi, ona predstavlja povoljnu investiciju već i samo zbog toga što igra ima neverovatno jaku priču, a maltene ne može da dosadi jer je izrazito nelinearna, pa još pride prepuna gradova i raznih likova. Pored glavnog questa, tu je i sijaset sporednih, grafika je perverzno dobra (drveće liči na drveće, a ne na plastiku), a pored toga, možete da podignete svaki predmet koji vidite i da mu pronađete adekvatnu funkciju. Povrh svega, imaćete da odaberete jednu od deset rasa, da se priključujete nekoj od mnogobrojnih frakcija ili jednom od tri klana. Al se prilagođava nivou igrača, a igra dolazi do nas najkasnije do kraja godine. (UT)



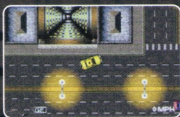




Midnight Club



Nova softverska kompanija iz južnog Džerzija, SAD, svoju prvu igru namenila je Game Boy Advanceu. Radi se o konverziji hit igre s PlayStationa 2, popularnog Midnight Cluba koji su napravili tvorci legendarnog Midtown Madnessa. Igrači su u PS2 verziji imali mogućnost da se voze po realnim lokacijama Njujorka i Londona u punom 3D okruženju. O GBA verziji se još ne zna mnogo, osim da je perspektiva promenjena pa je pogled na igru dvodimenzionalan iz ptičje perspektive, slično igri Grand Theft Auto. Ono što se od ove igre najviše očekuje je multiplayer režim u kome bi dva igrača imala mogućnost da se sukobe u "deathmatch vožnji". Da li će to biti baš tako, još nije potvrđeno, a igra će se u prodaji naći tokom oktobra. (GJ)









Star Fox Adventures: Dinosaur Planet



Star Fox Adventures: Dinosaur Planet Igra Dinosaur Planet jedan je od prvih naslova kompanije Rare za Nintendo 64. Bila je to akciona avantura u trećem licu, veoma slična Mijamotovoj igri Z
da: Ocarina of Time, koju je krasila vanserijska grafika i bo
to fantazijsko okruženje. Međutim, konačna verzija igre nik
nije ugledala svetlost dana, najverovatnije zbog nepredviđe
visokih troškova izrade. Nedavno je iz Rarea procurela vest
je rad na ovoj igri ponovo pokrenut s tim da će se ra
isključivo za Gam
Cube s potpuno
dizajniranim en
neom. Pored g
vnog junaka,
xa McLouda
igri će se poja
čitav niz spored
likova sa spe
fičnim sposobno
ma koji će na r
ličite načine uti
na radnju. (



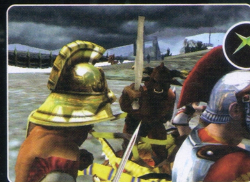
Silent Hill 2



Napokon, evo dodatnih informacija koje se tiču nastavka jedne od najboljih SHA (survival horor avantura) koju svet ikad vide. I sama priča izaziva jezu. Džejms Sanderlend, tužan i depresivan, sedi u svom stanu, razmišljajući o svojoj ženi, kada mu najednom stiže pismo. U pismu piše, njenim rukopisom, da ga ona čeka na njihovom omiljenom mestu - Tihom Brdu. Zbunjen, prvo je proverio rukopis, a zatim mu se digla kosa na glavi. Zašto? Pa zato što je njegova žena preminula pre 3 godine. Jeza, rođaci... Atmosfera je nikad gora: grad utonuo u maglu i sivilo, vetar sablasno huji, a monstrumi vršljaju na sve strane. Igru bih jedino mogao predočiti uz komentar: drastični sistem koga karakterišu uznemirujuće i krajnje neprijatne poruke i prikazi. Da li ste dovoljno čovek da biste smeli da se oprobate (25. septembra)? (UT)



Circus Maximus

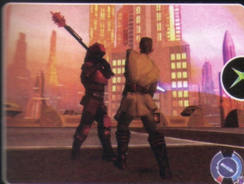


Prvo na šta s
pomislio je
hack-n-sla
to sa Ma
musom (Gl
jator) u glav
ulozi. Činje
je da je igra
spirisana baš
filmom, ali
onako kako s
ja to hteo. Čo
koji stoji iza projekta je stari "doco" istorije i teologije, t
da je svojim stručnim znanjem doprineo autentičnosti i
Cilj vam neće biti stran ako ste ikada gledali trkačke
kvence filma Ben Hur. Moćićete da birate kako vozača,
ko i suvozača (jedan bije, a drugi priča, malo - malo, p
zamene) i to od ponuđenih deset likova (poreklom
Egipta do Germanije) od kojih svaki ima sebi svojstv
oružja i sposobnosti, a bogme i kočije i konje. Trkaćete
na nekih šest lokacija, među kojima je i čuveni cirkus, a svaka od devet ponuđenih kočija ima specifične statistike. Igra treba da se pojavi pre isteka zime. (UT)





Star Wars - Obi-Wan



Napuštanje ovog projekta na PC-u i njegovo prebacivanje na Xbox su pratile veoma negativne reakcije. U OVOM nastavku ćete pratiti razvojni put Bena Kenobija od mladog padawan-a do viteza Džedaja. Komande će biti rešene tako što ćete se kretati pomoću leve palice, dok će na desnoj biti regulisano zamahivanje svetlosnim mačem. Pored arene u kojoj ćete moći da vežbate sa pripadnicima Saveta Džedaja i sijaseta nivoa koji će vas odvesti u nove regije ovog univerzuma, moraćete se izboriti sa frakcijom Jin-Ha koja preti da ugrozi sve. Pored mača, na raspolaganju će vam stajati i sila, a programeri trenutno eksperimentišu sa vibracijama kako bi verodostojno preneli utisak vibriranja ovog oružja. Kada igra stiže? Neposredno pred novogodišnje blagdane... (UT)



Tekken 4



Moje čedo i čeljade... Sve vas ljubi tajo u pametne glavice - DOBRO STE SE SETILI, BREEE! Novi likovi, stari likovi, vaskrsli likovi. Organizovanje novog turnira na kome je nagrada Heihači Zaibatsu. Doduše, Heihači još nije odustao od svog sna da izmeša svoje i Ogrove gene, a za to mu treba jedan specijalan gen koji od svih učesnika turnira imaju samo Jin i Kazuya Mišima. Od starih likova, nekih više nema, ali su tu novi: Christie Montero , Craig Marduk (vale tudo), Steve Fox, Marshall Law (Forrest-ov tajkan) i klonirani Kazuya. Više nema neograničenog 3D prostora već se igrači sele u arene koje mogu umnogome olakšati ili otežati borbu. Pojednostavljeno je sidestep-ovanje, zabadanje u ćošak i preokreti (modifikovana bacanja). Igra bi trebalo da stigne najkasnije do početka 2002. (UT)





Saiyuki - Journey West

Jedan od poslednih taktičkih RPG-ova (kao što su Ogre Tactics, Vandal Hearts ili Final Fantasy Tactics) nam za PS stiže iz kompanije Koei. U pitanju je igra Saiyuki - Journey West čija je priča zasnovana na kineskoj legendi o kaluđeru Saznu koji putuje od Kine ka Indiji po nalogu Bude ne bi li spasao svet. Na putu sreće mnoštvo likova koji će mu u borbi pomoći - i svi su menjači oblika (medvedodlaci, tigrodlaci, pacodlaci i sl). Najpoznatiji od svih koje ćete sresti je još jedan veliki lik iz kineskih legendi, Son Goku, dečak majmun koji je bio inspiracija i za mnoge druge japanske igre i crtaće kao što je npr. Dragon Ball. Saiyuki izgleda i igra se identično kao i ostali "tactic RPG" -ovi, ali to nije nedostatak za ljubitelje. Zanimljiva priča i simpatična grafika samo dodaju na opštem pozitivnom utisku. Igra je najavljena za kraj avgusta. (MT)







WWF Betrayal

Nakon serije veoma uspešnih WWF igara za PlayStation, Nintendo 64 i Dreamcast, THQ će se oprobati s jednom sličnom igrom za Game Boy Color. WWF Betrayal, tvrde autori, predstavljaće prvu akciono-avanturističku igru zasnovanu na američkom rvanju u kojoj će se pojaviti najpoznatiji likovi iz ovog kvazisporta. Zaplet nije naročito originalan - na kraju meča vaš rvač biva opljačkan pa tako razjaren kreće u poteru za lopovom kako bi mu polomio svaku koščicu. Stvari se ubrzo komplikuju, izvesna Stefani biva kidnapovana, u priču se upliću krupni banditi, itd. Sve u svemu, čeka nas gomila mesa za batinanje i lepojka za poljubac na kraju. Šta se više poželeti može? (GJ)













Unreal Championship





Još jedan veliki hit koji je doživeo totalnu rekonstrukciju radi konzole. Osim prerađenog sistema upravljanja, uvedeni su kombo udarci, bioenergetska skala, mnoštvo rasa i nezavisnih likova, neka nova oružja, nekoliko modova i sistem iskustva. Malo li je?!? Kombo napadima punite bioenergetsku skalu koja vas baca u berzerk mod čim je napunite, ojačavajući vas za 20%. Oružje više nećete morati da jurite već ćete ga otključavati progresom kroz šampionat. Na borbama ćete zarađivati iskustvo koje ćete moći da uložite u svoj razvoj, a sve u cilju porasta borbenih sposobnosti, preciznosti i procenta fatalnosti. Docnije ćete u igri komandovati plejadom botova, moćićete da koristite voice communicator, a prvi put će biti korišćena vozila. Igra će izaći na tržište tek na proleće 2002. (UT)





Thunderstrike - Operation Phoenix





Ljubitelji vojnih operacija i borbenih helikoptera će moći da se razonode već koliko od zime kada treba da stigne ova odlična igra. Od Evrope, pa preko Indokine, sve do Antarktika ćete se razračunavati sa protivnicima, koristeći uparene projektile, navodeće rakete, termalne rakete i mini rotacione topove. Misije će imati višestruke ciljeve - što infrastrukturne, što vojne - rušićete mostove, napadati neprijateljska skladišta i baze, obarati sisteme komunikacija... Pogled je iz trećeg ili iz prvog lica, kako kome više odgovara, a kretanje je rešeno preko analognih palica, tako da na levoj dajete "gas" i klizite levo - desno, dok na drugoj regulišete elevaciju i položaj nosa. Igra će posedovati taktičke elemente, pa vi sad vidite. (UT)



Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2







Ljubitelji japanske RPG škole biće obradovani vešću da će se u prodaji uskoro naći nastavak jedne od najuspešnijih FRP igra s Dalekog istoka. Shiren 2 je proširena verzija originalne igre koja ne donosi neka radikalnija unapređenja - borbeni sistem ostaće nepromenjen kao i sistem nivoa, mapa i metod manipulacije predmetima. Cilj igre je sagraditi zamak iz koga će se organizovati odbrana podanika od najezde neprijatelja. Za izgradnju zamka neophodno je prikupiti pet elemenata - kamen, gvožđe, vodu, zemlju i drvo, a svaki od tih elemenata sakriven je u nekoj od tamnica. Osim zanimljive priče i izrazite dubine, Shiren 2 će krasiti i prelepa 3D grafika koja izvlači i poslednji atom snage iz Nintenda 64. (GJ)







Phalanx









Nakon relativno uspešne igre Top Gear GT (vidi opis u ovom broju), Namco svoj pohod na GBA tržište nastavlja igrom Phalanx, rimejkom klasične pucačine sa SNES-a, koju odlikuju brza i konstantna akcija i atraktivni vizuelni efekti. Kroz nekoliko nivoa težine igrač će morati da se probije kroz horde neprijateljskih vanzemaljaca koji nadiru sa svih strana i prete globalnom miru. Radnja, jasno, nije od krucijalnog značaja tako da se sve svodi na akciju, a nje će u Phalanxu biti preko glave. Ono što autori posebno ističu su vanserijski vizuelni efekti i multiravanski paralaksni skrol koji stvara utisak treće dimenzije. Obilje boja i brzo skrolovanje učiniće ovu igru podesnom samo za igrače brzih refleksa i jakih nerava. (GJ)







Uroš Tomić



TECHNO MAGE

U dalekoj zemlji Gothos od davnina postoje dva naroda. Svi se sećaju da su nekada davno, u prastara vremena ta dva naroda bili jedan, ali su se kasnije razdvojili kada su se njihove interesne sfere jasno razgraničile. Jedan narod je verovao u snove i moći magije, želeli su da žive u šumama i u netaknutoj prirodi. Od njih je nastao narod Sanjača (Dreamers) koji živi u Gradu Snova. Drugi narod se preorijentisao na tehnologiju i razvoj mašina, parne energije. Od njih su nastali Parnjaci (Steamers) koji naseljavaju Grad Pare. Vekovima su narodi živeli razdvojeno jedni od drugih, znajući samo jednu stvar - da se parnjaci i sanjači ne smeju mešati. Jednog naizgled sasvim običnog dana zemlja je počela da se trese i podrhtava, razdvojila se otvarajući drevne prolaze iz kojih su pokuljali monstrumi. Budite se u svojoj postelji, uznemireni snom koji vas je mučio. Osećajući potrese, mladi Melvin (baš vi) shvata da možda nije usnio san, već kapira da su kompleksnije stvari po sredi...Počinjete pogledom iz poluptičje prespektive, gledajući maleni lik zaogrnut u skarletni plašt. Nakon instrukcija vezanih za osnovne komande, izlazite napolje iz kuće i shvatate da se nalazite u Gradu Sanjača (Dreamertown) gde je naseljena MAMINA rodbina... Krećete da ispunite svoj prvi zadatak i nalazite svog dedu koji se nalazi u neposrednoj blizini. Na ulazu u njegovu kuću sačekaće vas poruka da je on odsutan i da će se vratiti docnije (oko 5), a da ga vi sačekate tu. Kako popuniti dokolicu od 6 časova?Šetajući se kroz selo, srešćete nekolicinu likova, svakoga sa nekim zadatkom koji će vam poveriti. U pitanju su questovi koji će vam obezbediti dalje iskustvo na putovanju na koje upravo krećete (a da pri tom ne znate za to). Pošto vam je mapa dostupna na samom početku, samo ćete pratiti instrukcije građana i sve će biti u redu.







Krčmaru treba da donesete specijalno vino pa morate da skoknete do prodavnice (podruma) pića, ali tamo shvatate da su se prodavac i njegov prijatelj upili i da je prodavac ostao zaključan. Morate da pronađete ključ i oslobodite ga, da nađete bibliotekaru knjige, odnesete mališanki sendvič na igralište, nađete ružu za jedan zaljubljeni par i pomognete komši da zaspi prirodnim putem (a da se ne omamljuje raznim praškovima koji će vam kasnije dobro doći). Kada budete ispunili ove trivijalne zadatke, ko-

➠

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lako e igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i moće biti manji ili ve i nego öto to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.





1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Techno Mage
Izdavač: Sunflowers
Sistem: PAL
Žanr: RPG







ji su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja, seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u pravcu TAJE, u Grad Pare (šta mislite, zašto se inače igra zove Technomage?)Sada, ako ste pratili tekst, pitaćete se - zašto Steameri i Dreameri ne smeju da se mešaju? - A ja vam odgovaram, uzmite igru i saznajte sami. Iako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-kako, poseduje draž klasičnog RPG-a i veoma je igriva i interesantna. Baš zbog verovanja da se dve rase ne smeju mešati pod pretnjom velikog zla i kazne od strane bogova, celo se selo okreće protiv Melvina, krajnje pozitivnog i veoma simpatičnog, ekstremno gotivnog jednom rečju (DABAR je mali, DABAR je...).Vašim dolaskom u drugi grad, questovi dobijaju na kompleksnosti i težini, a vi ste već naoružani,



upućeni u sistem alokacije iskustva (koji je veoma jednostavan), borbe i rešavanja zagonetki. Cilj je da pronađete svog oca koji je nestao, a usput i da popravite sve cevi koje puštaju paru, oslobodite zarobljenog rudara i spasete grad od propasti, pomažući glavnom inžinjeru da ponovo osposobi glavnu pumpu. Baš kada budete uspeli da uradite sve u gradu, doći će gradonačelnik i objasniti vam da je on poslao vašeg oca i još nekoliko ljudi u misteriozni krater koji se otvorio posle zemljotresa. Grad je, je li, dakle uništen monstrumima koji su ispuzali iz Legla (Hive), treće celine u koju polazite u potrazi za nestalim ocem... Do sada ste već naučili da koristite i magije, koje će vam dobro doći u podzemnim kompleksima. Pored mnoštva paukova koji će vas plašiti i skakati na vas, kao i gusenica i letećih kreatura, tu su i zamke i krateri, te još mnogo toga. Zalazeći sve dublje i dublje, doći ćete u kontakt sa jednim od preživelih koga ćete morati da oslobodite. Shvatićete da je to vaš otac, koji će vas opskrbiti bombama kada ga budete oslobodili. Nepažnjom, on će izazvati urušavanje jednog zida, tako da ćete se opet razdvojiti, on da ode po pomoć, vi da zađete dublje...Inventar pozivate na select, quest log na L1, a mapu na R1. U inventaru se nalaze i statistike i opcija za snimanje i učitavanje. Maltene ima samo jedna ili dve lokacije na kojima nisam uspeo da snimim poziciju, a to možda i ne zbog igre, već zato što je moja memo karta stara (nije da kukam, ali tako je). Od statova koje možete da dobucate tu su snaga, inteligencija, konstitucija i mistika. Kada vam nivo bude skočio, moći ćete da podignete dve statistike za po poen, a ako se budete preusmerili prevashodno na razvoj magije, dobijaćete bonuse na svakih 7 uloženih poena. U pitanju su Mistične snage kojima raspolažete kao Sanjač i koje budite svojim napretkom. Prva je Mystic Wisdom koja vam regeneriše manu, sledeća je Mystic Strenght koja pojačava efekat napitaka, a koju dobijate kada Mys dostigne 14, pa dolaze Charged Attack i Energy Drain, ali do njih ima da se guli i guli...Pored toga što je u pitanju RPG sa elementima platforme, tu se nalaze i neke logičke zavrzlame (svi koji su igrali Sokoban će se lako snaći) kao što je guranje sanduka i po-



vlačenje poluga i prekidača. Pošto osim rodnog sela ništa videli niste, morate da otvarate mapu i istražujete po njoj. Ekran je pregledan, što zbog mogućnosti rotiranja istog u trista šezdeset stepeni levo-desno, što zbog jednostavnog rešenja. Na samom početku ćete dobiti i kompas koji će vam veoma pomoći u tamnicama i pri snalaženju na karti, a usput ćete sakupljati materijal koji će vam pomoći pri istraživanjima. Pored protivotrova i baklji, inovaciju predstavlja kreda kojom možete da obeležite put. Tako nećete morati da stalno zverate u mapu, već ćete jednostavno obeležavati hodnike u koje ste ulazili i tako sebi umnogome olakšati. Tu su i zlatnici koje zarađujete što na nekim questovima, što ubijajući monstrume i bazajući po tamnicama, lomeći sanduke i kovčege...Animacije koje obznanjuju ulazak na nivo i izlazak sa njega su veoma slatke, posebno krupni kadrovi u kojima se vidi Melvinovo zbunjeno vilenjačko lice, krupnih očiju i špicastih ušiju. Grafika je prosečna, naravno, ne može se očekivati da i grafika bude izuzetna, a još pride da se čuje sve što se ispisuje kada dvoje likova konverziraju. Da, da, nisam mogao da verujem, ali kome se god približite i obratite mu se, on će vam odgovoriti. Istina da svaki od NPC-ova i sporednih likova ima po dve-tri lajne kojima se koristi, ali malo li je na ovu skupoću, bre? Ostali zvučni efekti nisu toliko impresivni, ali nisu ni loši, i oni su nekako prosečni baš kao i grafika. U stvari, što se svih tehnikalija tiče, igra odaje utisak prosečnosti i osrednje vrednosti, čak se ne može pohvaliti ni brzinom učitavanja, ali je zato sve to nadoknađeno interesantnom pričom, simpatičnim likovima i zanimljivim zapletom. Igrivost je na zavidnom nivou imajući u vidu sve pobrojane negativitete, a atmosfera je toliko dobra da me je držala zakovanog za malu, sivu kutiju. Ako vam ovo nije bilo dovoljno makar da vas izrovaši da je posudite ili otuđite od nekoga, ja stvarno ne znam šta da vam kažem...







Satara Jo(vić) kaže

Technomage komentar

Evropska RPG igra! Ko bi očekivao? I to dovoljno dobro urađena da zavredi pažnju ljubitelja ove vrste igara. Technomage je to s naglaskom na starinskom načinu grafike (likovi su sprajtovi u poligonalnom 3D okruženju) i akcionom igranju (sve je u realnom vremenu, a ne potezno). Priča ove igre je zanimljiva, grafika je lepa iako vrlo pikselizovana (starost PS hardvera je očigledna), a zvuk i tekst koji likovi izgovaraju kvalitetno urađeni. Mislim da je popularnost akcionih RPGova kod nas jako mala, pa će i Technomage podeliti sudbinu Brave Fencer Musashi-ja ili Threads of Fate-a i biti ignorisana igra iako za to zaista nema razloga. Ako želite dugotrajnu zanimljivu priču, čvrst svet u kojem se ona odigrava, kvalitetne lavirinte i akciju uz sve ovo, Technomage je igra za vas bez obzira na njenu žanrovsku opredeljenost.





Miroslav Đorđević

Dracula 2

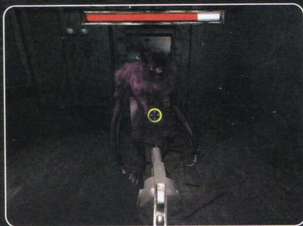
The Last Sanctuary



Ponovo je došlo vreme da se kasno uveče smestite u udobnu naslonjaču ispred vašeg PlayStationa, ugasite svetla, pojačate ton i utopite se u potpuno mračnu demonsku fantaziju, u svet grofa Drakule. Da, nastavak legende je tu i slobodno mogu reći da će, kao i prvi deo, u potpunosti zadovoljiti sve okorele igrače, sladokusce koji vole da se prepuste igri, pažljivo istražujući svaki ćošak u svakoj prostoriji. Ukoliko ne spadate u ovaj profil igrača, najiskrenije vam preporučujem da ovu igru preskočite jer ćete se u suprotnom samo bespotrebno nervirati, a igru nećete moći da izgurate do kraja. Priča se direktno nastavlja na događanja sa kraja prvog dela tako da će se svi oni koji su prvi deo igrali lakše snaći, a za one koji to nisu učinili, evo kratkog sadržaja: na samom početku prvog dela vidi se kako grupa ljudi, predvođena izvesnim D`onatonom koga ćete kasnije voditi u igri, ubija grofa Drakulu izloživši ga suncu, pogubnom za vampirsku rasu. D`onaton se sa prijateljicom Minom (da li je samo prijateljica?) koju je svojevremeno ujeo Drakula, vraća u rodnu Englesku, misleći da je sve gotovo. Međutim, sedam godina kasnije, Mina ga putem pisma obaveštava da oseća neodoljivu potrebu da se vrati u Transilvaniju, što i čini i tada D`onaton, to jest vi, krećete u potragu za njom. Na svom putu saznaćete da demonske sile ponovo ustaju i da će ponovo biti potrebno suočiti se sa iskonskim zlom zvanim grof Drakula za koga se ispostavlja da je živ. Posle mnogo muka (setite se: i prvi deo je na dva diska!), D`onaton uspeva da pronađe Minu i da je oslobodi što ujedno predstavlja i kraj prvog dela. E, sad prelazimo na samu srž. Svima onima koji su prvi deo uspešno završili bilo je jasno da samim tim što je grof još živ, ništa nije gotovo i sada je na vama da mu se lično suprotstavite i okončate ovu sagu jednom za svagda. Dodatan razlog za to je što našeg baju



i Minu od povratka iz Transilvanije muče košmari i senke, delom zbog Mininog ujeda i zmajevog prstena koji je D`onaton doneo sa jednog groblja u blizini grofovog zamka. Taj prsten želi i sam Drakula koji je upravo zbog njega i Mine napustio Transilvaniju i došao u London gde će se radnja i odigravati. Jedna od negativnih posledica toga su eksterijeri znatno pitomiji od onih jezivih iz prvog dela, ali su tu, na svu sreću, još uvek sumorni, efektno urađeni enterijeri koji stvaraju odličnu atmosferu. Igrački interfejs je veoma specifičan, a svi koji su igrali Egypte 1156AV.J.-C. znaju tačno o čemu se radi. Slika je iz prvog lica i pred sobom imate samo jedan fiksni kursor koji je inteligentan, to jest menja se u zavisnosti od položaja. Ukoliko ga namestite na predmet koji je moguće pokupiti, on će se pretvoriti u ruku, ukoliko je predmet moguće osmotriti u lupu, itd... Ne možete se kretati skrolovanjem ekrana već premeštanjem iz tačke A u tačku B. Znači, ukoliko se ispred vas nalazi put kojim je moguće ići, podesite kursor tako da se nalazi na putu, a on će se pretvoriti u strelicu i tada samo preitisnite X. Posle kratkog učitavanja, naćićete se na putu, a ukoliko želite da nastavite da se krećete putem, opet kliknete dalje i sl. Normalno, uvek se možete nesmetano okretati oko sebe i gledati gore-dole bez ikakvih smetnji. Primetili ste da je time bitno ograniče



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

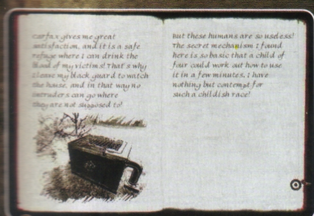
Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Dracula 2
Izdavač: CRYO
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



na sloboda kretanja, a igra postaje i prilično usporena zbog svih tih mini učitavanja koja se javljaju čak i kada hoćete da skoknete do inventara. Reč-dve o grafici: pa ona je, u nedostatku boljeg izraza, estetski savršena. Zahvaljujući pomenutom interfejsu, programerima su se otvorile nove mogućnosti po pitanju dizajniranja pozadina koje su 2D i



prelepo izgledaju. Nekima će možda zasmetati što su ivice slike iskrivljene, pa konstantno imate osećaj perspektive koji je malo neprirodan, ali svakako prijatan za oko. Dovoljno je reći da ukoliko ne pokrećete kameru oko sebe, svaka slika asocira na fotografiju. Prva lokacija na kojoj započinjete svoju avanturu je grofova vila u Engleskoj koja je grafički jedna od najlepših lokacija u igri. Na početku ćete puniti svoj inventar gomilom predmeta, od kojih za neke, bez obzira na datu sliku, nećete umeti da kažete šta su, jer nigde nije dato nikakvo tekstualno objašnjenje. Ali, nemojte dozvoliti da vas to frustrira. Uz samo malo logičkog razmišljanja, uveravam vas da neće biti potrebe da predmete na ključnim mestima isprobavate bez ikakvog smisla: ''Imam dvadeset ključeva, samo je jedan pravi, hm... ajde da vidimo: prvi nije, drugi...''. To je katastrofalno pogrešno jer je draž ove igre upravo u predivnom osećanju zadovoljstva kada neku zagonetku sami rešite, koristeći isključivo sopstveno kefalo. Igra je ostala prilično teška, ali nešto lakša od prvog dela jer su zagonetke logičnije. One postaju problem samo u slučaju kada ste vremenski ograničeni za njihovo rešavanje, u slučaju da vas, recimo, napada neko vampiroliko stvorenje. Tada je potrebno biti veoma brz i uništiti ih tako što ćete ih izložiti suncu, znači razvaliti daske sa zakucanog prozora i pomoću ogledala uperiti snop svetla u nakazu. Većina zagonetki je u tom stilu ili u stilu, meni dragog, Resident Evil-a: uzmi četiri ukrasne pločice, poređaj ih tako i tako, pa će ti se otvoriti vrata- malo glupo, ali dobro za mozganje. Pored zagonetki ćete pričati i sa dosta NPC-ova i mogu vam samo reći da to ume da bude presudno za prelaženje lokacije. Posle grofove vile ićićete kroz kanalizaciju, bićete i u svojoj kući, na groblju, kao i na mnogim drugim lokacijama koje vam zbog svoje veličine garantuju dosta sati zabave. Činjenica da se prvi deo najviše dopadao nešto starijim igračima koji su voleli da se posle posla uz kaficu opuste istražujući sobu po sobu i u ovom slučaju stoji jer je igra jednostavno takva: izvrsna, ali spora. Ja sam lično više nego uživao, te stoga igra ima moju veliku preporuku.





Miroslav Đorđević

THE FINAL CURSE



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

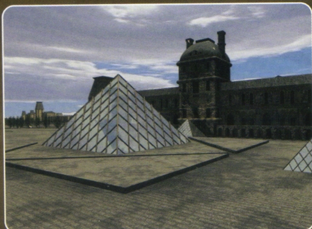
Ime: Louvre The Final Course
Izdavač: Microids
Sistem: NTSC
Žanr: Point&Click Avantura

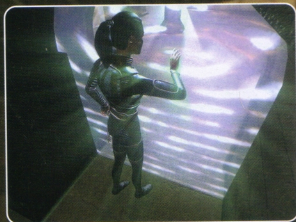


PlayStation

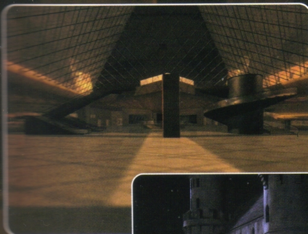


Za sve ljubitelje dobre point&click avanture stiže nam od francuske grupe autora dugo najavljivana igra Louvre The Final Course koja će posebno zadovoljiti obožavaoce igara zasnovanih na istoriji.Sama priča je pomalo otrcana. Po hiljaditi put je reč o potencijalnoj katastrofi koja će nastati ukoliko se sakupe četiri elementa destrukcije koji zajedno isijavaju svetlost uništenja. Jedan od istoričara u Luvru je to otkrio i svojoj kćerki naložio da sakupi sve četiri statue, uništi ih i time ukloni fatalnu opasnost. Njenu ulogu preuzimate vi i svoju odiseju započinjete provaljujući noću u Luvr kako bi ste se domogli famoznih statua. Grafički, igra je identična Drakuli, a i dolazi od iste grupe autora. Francuzi kao da ne znaju da naprave nešto drugačije čemu u prilog svedoči i treća (i najlošija) slična igra u ovom broju, Aztec, takođe francuska. No, vratimo se radnji. Iako je Luvr više nego ogroman, kretanje na početku je krajnje linearno i u potpunosti unapred određeno. I pored mnogo skretanja i sporednih hodnika vi se možete kretati samo jednim putem koji vas vodi tačno do statue. Kada pokupite prvu statuu, odednom će se stvoriti duh koji vam objašnjava da su ostale statue rasute u vremenu i šalje vas daleko u prošlost kako biste ih našli. Sam početak igre stvarno ne obećava mnogo jer je pun raznih nelogičnosti i ograničenja. Pored pomenute linearnosti pri kretanju, velika je mana i neprirodno ponašanje naše heroine. Nju pojava srednjevekovnog viteza-duha neće ni najmanje uznemiriti već, naprotiv, ona kreće da sa vitezom zbija šale, a isto važi i za vremensku kapiju kroz koju ona prolazi krajnje nonšalantno. Hrabra neka devojčica, nema šta! No, prošli ste kroz kapiju, ubacili drugi disk i obreli se u trinaestom veku, nešto malo posle zidanja Luvra. Inače, u igri ćete se motati po Luvru u čak pet vremenskih razdoblja, od njegove izgradnje kada je bio samo utvrđenje, a potom rezidencija, preko vremena kada je Luj Cetrnaesti prebacio dvor u Versaj, pa sve do sadašnjosti, kada je jedan od najlepših muzeja na svetu. Svaki od perioda je uz pomoć Udruženja muzeja rekonstruisan bez greške, pa sam upravo zato rekao da će ljubitelji istorije uživati. Unutar same igre dat vam je mali edukativni tutorijal koji će vam ukratko izneti činjenice u vezi sa Luvrom u sedam-osam vremenskih perioda, a pored toga su vam date i mape kako biste se lakše snašli.Od trenutka kada se nađete u prošlosti, igra počinje da dobija





određeni šmek. Kao prvo, tehnički je jako lepo realizovana, pa ćete, ukoliko se udubite, moći da osetite atmosferu perioda u kome se nalazite. Prostorije su pune prelepih detalja. Svaki kamen u zidu je jasno ocrtan, tapiserije su bogate raznolikim šarama, a mnogobrojne sveće i baklje su animirane što unosi život u igru, tako da Luvr, za razliku od drugih igara istog žanra, ne pati od preterane pasivnosti koja je normalna posledica 2D pozadine. Tu je, takođe, i gomila detalja u samom igranju koji će činiti da se stvarno osetite kao da ste u srednjem veku. Primer za to je da ukoliko u trinaestom veku zaboravite da ste moderno obučena žena, lako vam se može desiti da vas stražari proglase za vešticu i spale na lomači. Znači, potrebno je prvo maznuti neko adekvatno odelo, pa se tek onda upustiti u akciju, to jest rešavanje mnogobrojnih zagonetki koje vas vodi do sledeće statue. Problemi na koje ćete nailaziti su raznovrsni i povremeno veoma teški, koliko mi se čini teži od onih iz Drakule. Najčešće je potrebno pravilno iskoristiti predmete iz inventara, mada ima i slučajeva gde pritiskate dugmiće, postavljate pločice određenim redosledom itd. Kada sam već pomenuo inventar, moram reći da je on dosta kompleksniji od istog u drugim sličnim igrama iz ovog broja. Sada možete kombinovati više od dva predmeta i tako dobijati neke sasvim nove funkcije. Ukoliko na samostrel stavite strelu, dobili ste oružje, a ukoliko stavite konopac i kuku, dobili ste vrlu korisnu spravicu za pentranje na visoka, nepristupačna mesta. Sa sobom ne možete nositi mnogo predmeta (svega šest), ali ih zato možete stavljati u kovčege i kasnije po potrebi uzimati (sistem iz Rezidenta). Pošto je često veoma mučno tražiti najbliži kovčeg kako bi-







ste pokupili određeni predmet koji vam je trenutno potreban, ja vam savetujem da sistem prioriteta shvatite veoma ozbiljno i da nož uvek nosite sa sobom jer ćete ga najčešće koristiti.Igra, nažalost, poseduje i jednu notu surovosti koja je, čini mi se, u ovom slučaju potpuno nepotrebna. Na svom putu ka spasavanju sveta naša heroina će ubiti nekoliko prijatelja i potpuno neutralnih ličnosti kako bi se domogla nekog ključa i slično. To mi je, mogu reći, zasmetalo jer narušava imidž igre i kvari njenu specifičnu epsku atmosferu. No, tome se i može progledati kroz prste ako uzmemo u obzir kvalitete grafike i zvuka kao i činjenicu da su komletne lokacije rekonstruisane i da su nekada stvarno tako izgledale. Zvuk je doveden do savršenstva i svuda je odlično uklopljen, izuzev na jednom mestu i to na samom početku igre (šta im bi da tako upropaste početak???) kada se nalazite u dvorištu tvrđave i čujete konje, kola i žagor, a nema niti kola, niti konja, već samo nekoliko stražara.Sve u svemu, ne mogu a da ovu igru ne preporučim svim igračima koji vole dobar point&click ili ih neodoljivo zanima istorija Luvra. Uživajte!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.0	4.5

AZTEC



Uroš Tomić

Ovog meseca nam je sa mnoštvom igara iz francuskog Crio-a stigao i Aztec, potpuna konverzija sa PC-a. Ova igra koja se za pomenutu platformu pojavila pre skoro dve godine, čak ni tada nije privukla igrače, tako da to sigurno neće učiniti ni sada, pored mnogih sličnih igara koje su se u međuvremenu pojavile, najviše zbog toga što se programeri nisu ni najmanje potrudili da dorade igru i otklone neke nedostatke koji joj nisu dozvoljavali popularnost.

Ovo ostvarenje obrađuje Actečku istoriju i edukativna strana mu je, nažalost, skoro jedina svetla tačka. Pored same igre prisutna je veoma bogata enciklopedija u kojoj će ljubitelji ove civilizacije pronaći sve što im je potrebno od podataka, kao i gomilu crteža, rekonstrukcija i skica. Takođe, postoji i opcija za turističko šetanje actečkim selom prilikom koga možete, ukoliko stanete ispred nekog objekta, dobiti bogate podatke o njemu. Sve je to jako lepo i poučno, ali u slučaju da želite da odigrate samu igru, situacija se bitno menja. Interfejs je sličan onom u Drakuli sa tom razlikom što kursor nije fiksiran u odnosu na kameru već se kreće, a kada dođe do ivice, ekran automatski skroluje sve dok kursor ne vratite na sredinu. To, verujte, ubija svaku želju za igranjem ove igre jer katastrofalno zamara oči (u verziji za PC je to nešto bolje rešeno). Ovo je sasvim dovoljno da se pri kupovini neke point&click avanture ne odlučite za Aztec. Grafika, inače, i nije tako loša, iako je primetno lošija u odnosu na noviju konkurenciju. Muzika-užas, a što se tiče onog najvažnijeg, radnje, mogu samo reći da je zaplet prilično neoriginalan i svodi se na pronalaženje ubice kako vas ne bi osudili za zločin koji niste učinili. Iskreno, smatram da je Aztec loša igra koja ne može preživeti surovi točak vremena. Ukoliko tražite dobar point&click, odlučite se za Drakulu ili Luvr.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	3.0	2.0	3.5

%

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Aztec
Izdavač: CRYO
Sistem: PAL
Žanr: Avantura





Satori Jo

FINAL FANTAS



Kao igrač koji voli RPG igre, već dugo vremena zaista ne mogu da shvatim šta je to što nove naraštaje privlači ovom žanru. Da li je u pitanju priča, sam specifičan i komplikovan način na koji se ovaj tip igara igra ili je presudna grafika. Pošto je Final Fantasy VII bio prva igra ovog tipa koju je igrala većina današnjih ljubitelja RPGa, pretpostavljam da grafika odnosi najmanje dve trećine privlačnosti koju igre RPG žanra nose za novije i mlađe igrače. Za mene je najbitnija priča.

Zato ću pokušati da objasnim zašto su ove dve igre, skupljene pomalo besmisleno u jedan paket, svaka na svoj način, istorijski spomenici u razvoju RPG žanra sa kojima svaki ljubitelj RPG-ova mora da provede makar malo vremena, ne da bi shvatio korene žanra, već da bi razumeo koliko genijalnosti je bilo potrebno da RPG-ovi dostignu i standard i budžet FF VII.

Ovde je najlogičnije početi sa Final Fantasy IV, jednim od dva diska ovog paketa. FF IV je igra koja je originalno objavljena na Super Nintendo konzoli (pod imenom Final Fantasy II) i bila je prva RPG igra iz FF serijala objavljena za nju u Americi. Može se tvrditi da je ona imala presu-



dan uticaj na celu generaciju američkih igrača da zavole RPG žanr i da neumorno, u sledećih desetak godina, dosađuju softverskim kućama koje su u Japanu izdavale RPG igre da te igre prevedu i izdaju i u Americi. Ova hardcore grupa ljubitelja je zaslužna za ogromnu popularnost i FF igara i RPG žanra. Pored toga što je FF IV bio prva 16bitna FF igra objavljena na Zapadu, ona je u okviru FF serijala važna zbog toga što je uvela mnogo elemenata koji su nepromenjeni ostali deo FF igračkog iskustva sve do najnovije fantazije.Najbitnija novotarija je bio Active-Time Battle System koji je uneo polu-aktivne borbe u RPG žanr sa sve linijom koja se punila posle izvedenog poteza, omogućavajući mnogo više strateškog planiranja borbi nego što je to pre ove igre bio slučaj. Ovo je, takođe, bila igra u kojoj su klase likova bile čvrsto definisane i nepromenljive. I povrh svega, tu je bila priča o tamnom vitezu Cecilu kome je naređeno da sakupi četiri kristala, bez obzira na posledice i koji u borbi sa svojom mračnom stranom shvata da čini zlo i kreće u pohod da ga ispravi. Njegov pohod će se pretvoriti u avanturu koja će spasti čitav svet i družinu provesti ne samo kroz predele sveta koji poznaju već na kraju odvesti i na mesec.FF IV je prva iz FF serijala igara koja je igraču omogućila da ne samo obiđe mnoštvo lokacija sveta u kojem je priča postavljena, već i da čitav svet obiđe hodajući, pomoću Chocoboa, leteći, kroz podzemlje i roneći. Ovo je doprinelo da se stvori utisak pravog magičnog sveta kroz koji igrač stvarno putuje. Prvi put mnogi igrači su osetili šta



znači epska priča sa njima kao glavnim junacima. Nobuo Uematsu je, naravno, pisao muziku i ona je još uvek savršena bez obzira na zvučna ograničenja SNES konzole.Grafika u FF IV je za ono vreme bila najbolja moguća, ali sada, posle deset godina, naravno izgleda veoma zastarelo, čak i znajući da je u pitanju 16bitna igra. Meni lično, sprajtovi su vrlo simpatični i ceo utisak mi je kao kada posmatram fotografije sa početka prošlog veka. Za ranu 16bitnu igru, grafika FF IV je na trenutke fantastična.Playstation varijanta donosi nekoliko poboljšanja. Prvo su na početku i kraju igre dodate animacije koje bolje objašnjavaju priču. Drugo je da je ovo prava verzija igre, a ne lagana sa izbačenim scenama i to sa novim prevodom na engleski koji je u originalu bio jako loš. Pošto su rane FF igre - IV, V i VI u Japanu objavljene kao jedan paket, a koriste originalni kod uz emulaciju SNESa, a FF IV je prva igra koja je emulirana na Playstationu, ona pati od povremenih usporavanja kao i malo slabijeg kvaliteta zvuka, u poređenju sa V i VI koje su ranije objavljene kao FF Anthology.Onima koje je ovaj tekst privukao da probaju FF IV jedno upozorenje - ovo je vrlo teška igra! Kada budete pokušavali da po dvanaesti put pobedite



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Final Fantasy Chronicles
Izdavač: Squaresoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



PlayStation

CHRONICLES

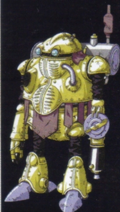




u borbi sa manjim bosom, shvatićete šta to znači. Ovo je igra koja dolazi iz drugog vremena i u samom igranju se to najbolje oseća. Namenjena je samo hardcore igračima željnim izazova i delića istorije.Drugi disk ove istorijske kompilacije je igra Chrono Trigger. U svoje vreme, 1996, nazivana je dream projektom jer je u istom timu okupila autore dva najpoznatija i najprodavanija RPG serijala u Japanu. To su Final Fantasy i Dragon Quest i ljudi koji su radili na njima su, okupljeni u jedan tim, sebi dali zadatak da stvore vrhunsku RPG igru za Super Nintendo konzolu. Chrono Trigger je plod njihovog truda i po mnogima jedna od najboljih RPG igara svih vremena. Oni kojima je ovo ime poznato verovatno se sećaju igre Chrono Cross koja je nastavak Trigger-a. Kao i FF IV, i Chrono Trigger je dobio ekstra filmove koji se prikazuju na ključnim mestima u igri, ali koji se, za razliku od FF IV, mnogo bolje uklapaju u celokupan stil igre. To je najviše zbog toga što je igru dizajnirao Akira Toriyama u manga fazonu, a manja starost igre znači da su njegovi likovi veoma verno preneseni u igru pa sada dodati filmovi ne odskaču mnogo od ukupnog dizajna.Jedan specijalan dodatak u Chrono Triggeru je extras mod koji se popunjava i otvara završetkom igre. Pošto ova igra ima više različitih nastavaka, a čak je jedan i naknadno dodat da bi igra direktno prethodila priči Crossa, ponovnim igranjem i dobijanjem novih nastavaka otvaraju se razni delovi extras moda. Naravno, malo je onih koji će dobiti sve završetke igre, ali sadržina extras moda je dovoljan podsticaj pravim igračima da to pokušaju.Priča igre počinje popriličino naivno i ne mnogo ozbiljno. Chrono je na lokalnom vašaru gde sreće Marle. Oni probaju teleport koji je Chronova prijateljica Luka napravila, ali dok teleportovanje Chronoa prolazi bez problema, Marle u procesu nestaje. Za njen nestanak je kriva ogrlica koju je nosila i Chrono stavivši ogrlicu kreće za njom. Otkriće se da je Marle nestala u vremenu, a kada Chrono doputuje u potrazi za njom, par otkriva da oni nisu jedini putnici kroz vreme. Oni takođe otkrivaju da je promenom događaja u prošlosti mogućno menjati budućnost i ujedno otkrivaju da neko to već čini, vodeći svet ka neumitnom kraju u dalekoj budućnosti.Tako počinje Chronova avantura koja će njega i odabranu skupinu provesti kroz mnoštvo raznolikih vremenskih perioda i obilje peripetija, omogućivši igraču da dođe do jednog od dvadesetak različitih završetaka koliko ih ova igra ima. Pored pomenutog Akire Toriyame (koji je radio na Dragon Quest serijalu kao ilustrator), od poznatih imena tu su još i Nobuo Uematsu sa nekoliko muzičkih tema, Hironobu Sakagutchi kao izvršni producent igre i sjajni kompozitor Yasunori Mitsuda sa svojim debi ostvarenjem.Put kroz vreme je autorima igre omogućio da ispletu vrlo komplikovanu priču i da ovaj zaplet iskoriste za specijalne efekte pa su akcije junaka u prošlosti jasno vidljive na istim lokacijama u budućnosti. Uz ovo, tehnički, Chrono Trigger je prva RPG igra koja je potpuno izbacila nasumične borbe i na mapu sveta i lokacije postavi-







la neprijatelje koji se vide i mogu biti izbegnuti ako igrač ne želi sa njima da se bori. Takođe, kao jedna od poslednjih Squareovih Super Nintendo igara, Chrono Trigger je koristio sve programerske cake za SNES koje je Square naučio tokom godina pa tehnički igra izgleda savršeno, a tako i zvuči. Naravno, godine su učinile svoje, ali svako objektivno oko će se složiti da je tehnički ovo sjajno urađena igra.Svaka sa svojim specifičnim mestom u istoriji, ove dve RPG igre nesumnjivo nude vrhunski kvalitet igranja, ako ne i grafike. Zbog toga ih vredi makar probati. Ko zna, možda ćete otkriti da ne možete da se od njih odvojite dok sami ne doživite avanture koje one nude. U tom slučaju ova recenzija je uspela u onome što je naumila.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	5.0	5.0





Uroš Tomić

ROSWELL conSpiracies
ALIENS, MYTHS & LEGENDS

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Roswell Conspiracies
Izdavač: Red Storm
Sistem: PAL
Žanr: 3D Akcija

PlayStation



Bratski vam kažem da sam već čuo za ovo, ali bih vas lagao ako bih vam rekao da sam ga ikada ranije video. Iako je bije glas da je kreirana po ugledu na animiranu TV seriju, nikada ranije za nju nisam čuo(ali me ni ne čudi - da sam ja imao RTS poslednjih deset godina, ja bih ubedio ceo svet da mi Srbi pričamo Svahili i konstantno puštao reprizu emisije "Znanje imanje"). Poslednji put da sam ispao neinformisan, ali šta da se radi, i ja sam zaslužio odmor, makar tu i tamo (kad mi se već konstantno prebacuje da platu nikako nisam zaslužio).Ako mislite da je u pitanju neka brza i luda pucačina, malo ste se prevarili bratijo, jer je ovo bezmalo edukativna igrica koja nema za interes da širi nasilje među maloletnicima, već ih uči tome kako su vanzemaljci zeleni i kako jedu ljude (krave i kikiriki). Doduše, jedna od glavnih tema crtane serije je Rozvel, kao i misteriozni događaji koji su se tamo odigrali pre nekoliko decenija. Pored vanzemaljskog života, tu su i vukodlaci, zombiji, te široka plejada mističnih stvorenja i drevnih prikaza koja će pokušati da vam zagorča život, ali smatram da neće biti preterano uspešni pri tome. Iako je igra veoma igriva, ozbiljnijim igračima neće predstavljati više od puke razonode. Ali nije to samo pucačina, o ne! Ima tu i avanturističkih elemenata, čak i nekih jednostavnijih zagonetki i mini-igara. Vanzemaljce i ostale neprijatelje prvo treba da zašamutite koristeći oružje, a zatim da im priđete dok su na zemlji i iskoristite neku čudnu kuku koja će ih zamardeljati. Tu i tamo će se pojaviti neki vanzemaljac koga je teže onesposobiti, ali osim navedenih stvari, neće biti većih promena. Možda je to ono što je uništilo duh igre, što nema napretka "sa strane", što ne možete da dogradite lika ili koristite neke vanzemaljske tehnologije (izuzev njihovog oružja).Misije su lake. U početku ćete uglavnom pratiti razvoj situacije, posmatrati šta se radi i uklanjati vanzemaljce koji divljaju po mraku. Pratićete ih do samog matičnog broda gde ćete ustanoviti da su vanzemaljci u gasu da nukuju pola planete, koristeći svoj brod kao bombu. Posle ćete preći u veseliji ambijent, u predele koji vrve od veštica, stranih plaćenika i domaćih izdajnika. Sve u igri odiše mistikom i mitologijom, istraživanjem pojava koje su sa druge strane ljudskih poimanja, koje se kose sa logikom i zdravim razumom.Tokom vremena, zagonetke će postati kompleksnije, neprijatelja će biti malo više i biće znatno sposobniji i agresivniji, a vi ćete se gubiti po hodnicima koji liče jedan na drugi, ispunjavajući zadatke koji su više naporni nego kompleksni.Kamera je postavljena tik iznad potiljka vašeg pulena, a ekran je rešen krajnje funkcionalno, jedan jedini indikator koji se može videti vam u isto vreme služi i kao pokazatelj vaše energije i kao pokazatelj neprijateljske energije, kao i stepen energije oružja. Grafički je rešen tako da izgleda kao jedan od onih komunikatora koje nose svi na svemirskom brodu Enterprajz, strelica u sredini pokazuje koliko je energije ostalo u vašem oružju, ali se ta energija sama puni posle određenog vremena. Sa leve strane je komora koja pokazuje neprijateljsku energiju, a sa desne strane komora









koja prikazuje vašu energiju. Predmeti koje nalazite na nivou su ili medi pakovi ili ključni predmeti koji su vam potrebni pri rešavanju pomenutih zagonetki (ključevi, poluge, elementi...).Grafika je na mene ostavila utisak srednje žalosti i nedorađenosti iako je dizajn pojedinih nivoa veoma kvalitetan, a neprijatelji vizuelno interesantno realizovani. Sam ambijent je previše mračan, ali ne kao negativan - mračan, već više mračan kao uronjen u mrak, sa golemim teksturama koje izranjaju iz tog mraka, trudeći se da se uklope u pozadinu.Što se zvuka tiče, ili je meni zvučnik TV-a malo skviknuo, ili je igra mnogo tiha. Prašte ti blasteri, laseri, fotoni i pesnice, ali mi sve deluje nekako umrtvljeno i neobojeno adekvatnim tonalitetima (ako shvatate šta pokušavam da kažem). Jedna od pozitivnijih stvari su glasovne poruke koje vam konstantno stižu preko radija, a koje vas upozoravaju na dalji razvoj misije i sledeći cilj.Atmosfera je nekako nedefinisana. Ni sam ne znam da li je dobra ili loša, pravo da kažem zbunjen sam. Niti me je igra preterano vukla, niti me je pretarano odbila - dobra je za neku samotnu razbibrigu, ali je lako pala u zaborav potpomognuta zvonom na vratima i borilačkom igrom. Igrivost, ako ništa drugo, je na mestu, može se reći da je bar tu sve kako valja i trebuje. Komande su jednostavne i funkcionalno raspoređene, nećete se glaviti i zbunjivati, a mlađi za koje je igra pravljena (pretpostavljam) će se lako snaći i početi da razvijaju svoje male prstiće, koji će jednog dana gnječiti i kidati savremenije i prefinjenije periferijale. Kako da vas savetujem - ni sam nisam pametan... Igrali je, ne igrali je - isto vam dođe, tako da je izbor na vama.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	3.0	4.0

POWER SHOVEL

Miloš Marković

Ako ste se ikada pitali kako je raditi na gradilištu i još upravljati bagerom, odgovore potražite čitajući ovaj opis do kraja. Na samom početku ponuđeno vam je nekoliko modova za igranje. Oni su podeljeni po težini, ali ja bih vam toplo preporučio da odigrate odličan tutorijal pre počinjanja na easy. Upravljati jednom ovakvom mašinom nije nimalo lako, a tu su još i konfuzne kontrole koje se još nekako daju provaliti. Naime, sa trouglom i X podižete mehanizam gore-dole, dok sa O i kvadratom pomerate samu kašiku. Sa L i R se krećete po tenkovskom sistemu. Ako ne znate kako to izgleda, evo kratkog pregleda. Dok držite oba tastera, krećete se pravo, a ukoliko pustite jedan, krećete se u pravcu one gusenice koja radi. Pošto sam vas ukratko uputio u samo izvođenje igre, da kažem i nekoliko reči o samoj radnji igre. Naime, igru možete igrati sami ili u društvu. Ukoliko se odlučite za solo opciju, na raspolaganju će vam biti tri moda: Arcade, Licence i Mini Jobs. Napredovati možete samo u prvom, dok drugi služi za uvežbavanje vaših vozačkih sposobnosti. Kako budete napredovali, tako će poslovi postajati sve teži i teži, ali će i vaša plata rasti. Morate paziti da u toku rada ne pravite sitne greške kao što je prosipanje peska pri utovaru i udaranje kašikom o kamion jer svirepi šefovi oduzimaju mnogo od honorara...ovaj plate:). Kada se jednom izvežbate, do ovoga neće ni dolaziti, tako da vam preostaje jedino da budete bolji od konkurencije. Drugi mod je, kao što sam već pomenuo, mod za uvežbavanje, te stoga neću trošiti slovna mesta. Treći mod je po meni najzanimljiviji jer predstavlja gomilu mini igara. Ovde nije bitno da li grešite ili ne, ali morate uraditi predviđen posao u određenom vremenskom periodu koji opet zavisi od težine zadatka. Kada jednom završite svih 20 mini igara, otvoriće se i pet novih koje od vas zahtevaju krajnje majstorstvo. Ukoliko hoćete, ovaj mod možete igrati u multiplayeru i nadmetati se s drugom. Možete igrati u split-skrin modu ili jedan pa drugi, pa kom opanci tom i džeri. Moram pomenuti nekoliko mojih omiljenih igara. Destroy Car je igra u kojoj je cilj da za što kraće vreme uništite limuzinu dugu 10m. Zatim, igra u kojoj je cilj da uništite celo malo naselje ili pak igra u kojoj se vi i vaš drug nadmećete u kopanju rupe. Igrivost ovih igara se može meriti sa onima u Bishi-bashi. Ja sam ovu igru igrao zaista dugo i mogu vam preneti samo najbolje utiske, a jedinu zamerku moram uputiti lošoj grafici i nešto lošijem kvalitetu zvuka. Sve ostalo može da prođe Ja vam toplo preporučujem da ovu igru probate.









Memorijska kartica
1 blok

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.0

77%





Satori Jo

DIGITAL CARD BATTLE



1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

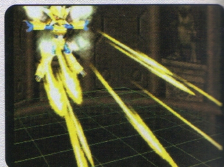
Ime: Digimon Digital Card Battle
Izdavač: Bandai
Sistem: NTSC
Žanr: Karte



Neki trendovi u svetu kompjuterskih video igara me zaista zbunjuju. Uzmimo na primer celu svetsku pomamu oko Tamagotchija koja se produžila u kompjutersko gajenje najraznovrsnijih životinja, onda ovaj koncept postavila u svet poznat iz RPG igara da bi na kraju unela kolekcionarske elemente i opciju borbe bića koja sami odgajite protiv onih koja je drugi igrač odgajio. Sve ovo je na kraju iznedrilo i kartaške igre koje imaju veze samo sa kompjuterskim serijalima iz kojih su bića potekla, ali koje se igraju sa pravim kartama i sa živim protivnicima. Pun krug od "papir i olovka" FRPova je zatvoren. Sada se kartaške igre prenose i na konzole, u svoju elektronsku varijantu. Tri glavna serijala odgajivanja čudovišta ponudila su i kartaške igre u svojim elektronskim varijantama: prvo Nintendov nezaustavljivi Pokemon, onda Monster Rancher, dizajnerski vezan za Playstation, a sada i Bandaijev Digimon serijal, komercijalno sledeći iza Pokemona. Od svih pomenutih, Digimon Digital Card Battle je najjednostavnija igra. Igrač na početku dobija početni špil karata i kreće da se bori sa likovima koje sreće u igri. Glavne borbe se odvijaju u arenama i one su i najveći izazov jer se sastoje od tri-četiri borbe za redom. Pravila borbe su vrlo jednostavna: špil se sastoji od dvadeset karata, različitih osobina. Tu su glavne karte sa likovima Digimona, svaki sa svojim osobinama, tipom, i tri različita napada. Pored njih, u špilu postoje i specijalne karte koje podržavaju napade, onemogućavaju protivnikov napad, dodaju energiju igračevom Digimonu i slično. Igrač pre borbe može sam da stvori svoj špil, koristeći karte na raspolaganju i takvih špilova u svakom trenutku ima tri. Pre svake borbe, igrač bira koji će špil koristiti. Pobedom u borbi, igrač dobija tri karte od protivnika mada porazom ništa ne gubi. Na početku borbe, špil se promeša i karte nasumičnim redom postaju dostupne igraču. Igraču su u jednom trenutku na raspolaganju najviše četiri otvorene karte. Sama borba se odvija tako što se izabere karta sa Digimonom od otvorene četiri. Svaki Digimon ima svoj tip i klasu. Ako je moguće, taj Digimon se unapredi u isti tip ali višu klasu i sačeka se da protivnik isto uradi. Digimon ima tri napada - od najsnažnijeg do najslabijeg. Najslabiji nosi i posebnu osobinu, a napade je moguće zaustaviti i specijalnim kartama. Kada je napad odabran, prelazi se na samu borbu koja je izvedena u endžinu igre Digimon World 2 sa svim napadima i specijalnim efektima svakog od mnogobrojnih Digimona. Posle napada, izgubljena energija se oduzima od Digimona i nastavlja se sledeći potez. Pobednik u borbi je igrač koji porazi tri protivnikova Digimona, oduzevši im kompletnu energiju. Ljubitelji RPG igara su prava publika za ovu igru, posebno zbog jednostavnosti sistema igranja koji je lepo objašnjen u samoj igri. I neprijatelji nisu suviše teški a pravi izazov nije da se igra završi, već da se skupe sve karte od kojih neke možete dobiti samo spajajući druge dve karte na specijalnim lokacijama. Jedina zamerka igri je što borbe mogu poprilično dugo da traju, posebno kada su uključeni trodimenzionalni efekti borbe, kao i to što vrlo često i pored sveg planiranja i veština, borbe izgubite samo zato što niste imali sreće.







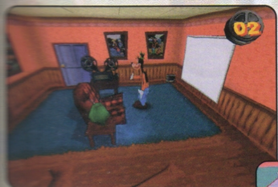
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	%
3.0	3.5	4.0	4.0	

GOOFY'S FUN HOUSE

Miloš Marković



Kada pomenem Diznija i sve njegove likove, igrači odmah znaju da je u pitanju platforma. Ovoga puta na red je došao najtrapaviji lik, Goofy a.k.a. Šilja. Moram pomenuti i to da je igra namenjena najmlađim igračima (4-8 godina) ili pripadnicama lepšeg pola. Dakle, u ovoj igri možete očekivati svu lakoću igranja, ali i brojne mane. Ukoliko ste dete i prvi put vidite Šilju na omotu cd-a, verovatno biste nagovorili mamu i tatu da vam kupe igru jer vam samo on fali u kolekciji Diznijevih igara; međutim, da vidimo šta se krije iza lepog CD-covera. Kada pokrenete igru i odgledate jako lepu uvodnu animaciju, shvatićete da je ovo stvarno igra za najmlađe. Naime, naš junak je izgubio filmske rolne u svojoj kući. Da bi mogao da ih povrati, potrebno je da reši pet zadataka. Interesantno je što kada pronađete filmove koje je Šilja izgubio, i vi možete da ih odgledate. To je pravi pravcati crtani film koji vas na smešan način podseća na dane kada ste bili mali i gledali sve ovo na TV-u pred spavanje. Ukoliko rešite problem s golfom, pa pobedite na turniru, moći ćete da odgledate simpatičan filmić: "Šiljina škola golfa" ili, ako pak rešite problem sa bilijarom, uslediće film o bilijaru sa Šiljom u glavnoj ulozi. Poenta ovoga je da se deci uz lakoću igranja i obilje humora prikažu originalni crtaći. Igra nije podeljena na nivoe, već sve predstavlja jednu veliku celinu - Šiljinu kuću. U glavnoj (da ne kažem dnevnoj) sobi se nalazi pet slika na kojima nedostaje neki deo (preciznije tri dela). Njih možete naći negde u kući. Kada ih nađete, treba ih doneti do slike. Moram pomenuti i to da se dva predmeta traže, dok treći predstavlja trofej koji se dobija igranjem jedne mini igre. Ukoliko budete uspešni, kompletiraćete sliku i moći ćete da gledate crtani film. U poređenju sa ostalim platformama, Goofy's Fun house pleni lakoćom igranja, ali ima i dosta mana. Prvo ću objasniti ovo sa lakoćom igranja. Naime, za igranje će vam biti potrebna samo dva tastera, x - za skok i kvadrat za aktiviranje, otvaranje i uzimanje predmeta. Kada se pojavi neki problem, Šilja će glasno izgovoriti rešenje, tako da se sve svodi na slušanje i mučenje tastera. Bukvalno sve je očigledno. Igra je puna humora, tako da će deci ujedno biti i interesantna. A sada o lošim stvarima u igri. Prvo što ne valja je grafika. Jeste, sve je lepo i šareno, ali mnogo mutno i kockasto. Ja mislim da deci neće smetati ovaj nedostatak, ali meni, nemilosrdnom autoru tekstova, ne sme ništa da promakne;). Drugo, kamera se uvek nekako čudno postavi tako da nikada ne daje jasnu sliku prostorije u kojoj se nalazite. Programeri su ovo iskoristili da sakriju dodatne trake u ćoškove koji se na prvi pogled ne vide (Öbezobrazluk). I sama kontrola nad likom je pomalo gruba. Upravljanje se vrši samo u četiri pravca, izgleda kao da upravljate konzervom sardina a ne Šiljom. Sve ovo što sam naveo bitno se odražava na atmosferu u toku igranja i ugrožava je. No, ako hoćete da se opustite posle partije Counter-a, toplo vam preporučujem da se oprobate u ovoj igri jer će vam biti krajnje interesantno (uprkos manama). Ukoliko ste uporni, igru možete završiti za dva do tri sata intenzivnog igranja. Korisno je to što igru možete snimiti bilo gde. Kada jednom završite igru, vaše ime će biti upamćeno kao i vreme koje je bilo potrebno za njen prelazak, a onda će vas Šilja zamoliti da kreirate novu igru i pokušate da oborite sopstveni rekord. Sve mini igre su krajnje zanimljive, jedino golf zna ponekad da "smori". Pored glavnih mini igara, tu su i one sporedne koje su bitne za ostvarivanje cilja. Npr. za dobijanje golferskih pantalona trebaće vam ključ. Kada ga nađete i pokušate da otvorite stari regal, Pluton će vam oteti ključ misleći da je koska i zakopaće ga negde u dvorištu. Međutim, kada je Pluton spustio ključ u zemlju, nevaljala krtica ga je otela. Sada je na Šilji da skače od rupe do rupe i svaki put kada se bezobrazna krtica pojavi - mlatne je po glavi. Sve u svemu, uprkos manama, igra može dosta toga da pruži ako tražite interesantnu platformu. Ukoliko ste pak osoba kojoj je vizuelni izgled važniji, onda zaobiđite ovu igru.









1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

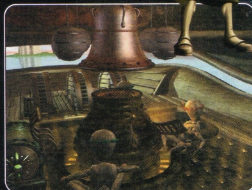
Ime: Goofys Fun House
IzdavaÄ: Disney
Sistem: NTSC
Čanr: Platforma





Satori Jo

ATLANTIS THE LOST EMPIRE





Čitaoci ovog magazina već znaju da ja volim Diznijeve igre. Od onih koje su izašle na Playstationu, jedino je Pajina bila jako loša, dok su sve ostale izuzetno kvalitetne i usmerene na određenu igračku grupaciju, najčešće decu. To, ipak, ne znači da i stariji igrači otvorenog uma ne mogu uživati u Diznijevim igrama. Slučaj je upravo suprotan jer filmske licence koje druge igre sputavaju i smanjuju im kvalitet upravo poboljšavaju Diznijeve igre zbog količine novca uloženog u svaki proizvod. Tako je i sa Atlantisom. Ono što je u suštini Tomb Raider za decu, postaje jako zabavna igra i za odrasle zbog filmskih inserata koji se kvalitetno uklapaju u nivoe i samu priču, inteligentno čineći jedno zaokruženo delo. Ni u jednom trenutku nećete se osetiti van sveta u koji ste kročili započevši igru. Naprotiv, sve što budete činili u igri će vas terati da je nastavite i otkrijete šta će se sledeće desiti. I tako sve do kraja. I po starom Dizni receptu, avantura koju ćete doživeti je zaista spektakularna i nezaboravna. Atlantis je igra koju je po istoimenom Diznijevom crtanom filmu radila Eurocom, softverska kuća koja je stajala i iza Diznijeve igre Tarzan. I sa isto toliko uspeha koliko su imali sa Tarzanovom džunglom, oni su i svet Atlantisa doneli na Playstation. Već sam rekao da je Atlantis, u osnovi, Tomb Raider za decu. Ovo ipak preterano pojednostavljuje stvari jer u Atlantisu ima mnogo više toga nego u Larinim igrama, posebno u onim novijim. U stvari, razmišljajući o tome, Eidos bi učinio jako pametnu stvar kada bi novu Larinu igru dodelio nekoj kući kao što je Eurocom da joj udahne novi život. Pošto se to ipak neće dogoditi, i Atlantis je dovoljno dobra zamena. Igra prati priču filma i sa grupom istraživača igrača vodi na put otkrivanja izgubljenog carstva Atlantisa. Glavni junak je Milo, stručnjak za simbole i njihovo dešifrovanje, ali će on kako igra i priča budu napredovale postati i mnogo više od toga. Igra počinje kao 3D platformska avantura, veoma slična već pomenutom Tomb Raideru, ali smeštena u okruženje koje podseća na crtani film sa grafikom u visokoj Playstation rezoluciji. Igrača čekaju veliki, lavirintu nalik nivoi koji će i igrače iskusne u 3D platformama namučiti dok sve ne pronađu. Ipak 3D platformski nivoi su samo deo onoga što Atlantis nudi. Veliki deo igre čine vozila koja će biti neophodna za napredovanje kroz nivoe kao i nezaobilazne boss bitke. Caka primenjena u dizajnu nivoa u igri je da u ekspediciju polazi skupina likova, od kojih je svako stručnjak u specijalnoj oblasti. Tako, od šest likova svaki može da uradi nešto specifično što ni jedan drugi lik ne može. Ovo je sjajno iskorišćeno u dizajnu nivoa pa određene prepreke igrač može preći samo korišćenjem pravog lika. Doduše, ova odlična ideja nije uspela da se razvije jer kada dospete do određenog dela nivoa, od likova će vam biti ponuđen samo onaj potreban za dalje napredovanje pa od izazova ili razmišljanja nema ništa. U praksi, ova odlična ideja znači da samo morate naći checkpoint da promenite lik i ništa više. äteta, jer dizajn nivoa zaista omogućava igraču da koristi više različitih likova sa specijalnim osobinama. Tehnički, igra je savršeno urađena. Endžin korišćen u Tarzanu je i ovde upotrebljen, malo poboljšan, a to znači vrlo solidne nivoe, sada potpuno trodimenzionalne, jasne likove, čiste crtačke teksture i sve to u visokoj grafičkoj rezoluciji. Potrebno je naglasiti i da nema grafičkih problema tipa cepanja ili iskrivljenja poligona pa je atmosfera u igri vrlo autentična. I nivoi kroz koje se putuje u nekom od vozila su kvalitetni i nema im se šta zameriti. Zvuk je, kao i u svim Diznijevim igrama, odlično urađen bilo da je u pitanju muzika ili semplovi glasova preuzeti direktno iz filma. Atlantis je odlična avantura (ne u smislu žanra igre, već u smislu uzbudljivih stvari koje se likovima događaju), pogodna za mlađe igrače, ali i za one starije. Ako ništa drugo, vredi je odigrati da bi se videli inserti iz filma mada kada jednom počnete, shvatićete da je to najmanji razlog zbog koga ćete ovu igru igrati sve dok je potpuno ne završite.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **Atlantis The Lost Empire**
IzdavaÀ: **Disney**
Sistem: **PAL**
Ćanr: **Avantura**



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.5	5.0	4.5	5.0

Miroslav Đorđević



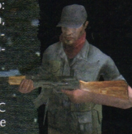
SOLDIER OF FORTUNE
GOLD EDITION

Sada kada je već uveliko poznata tragična sudbina Dreamcast-a, programeri se trude da mnoštvom konverzija hitova sa PC-a zadovolje igračke mase, večito gladne igara. Tako su danas srećni vlasnici Dreamcast-a u mogućnosti da svoje ubilačke instinkte okušaju u Unreal Tournament-u, Quake-u kao i u mnoštvu drugih FPS igara kojima se nedavno priključio i Soldier of Fortune, igra o kojoj su vlasnici PC-a imali podeljena mišljenja o čemu će u daljem tekstu biti više reči.U pitanju je klasična First Person pucačina u kojoj ćete u mnoštvu misija poubijati nekoliko hiljada loših momaka kako biste uspešno okončali igru i mirno otišli na spavanje. Doduše, posle ove igre samo bi neviđeni ludak mogao mirno da spava jer je Soldier of Fortune jedno od najbrutalnijih i najbolesnijih ostvarenja igračke industrije. Taktika ubijanja i fizičko ponašanje tela pri pogotku je ovde napravljeno realističnije nego u bilo kojoj drugoj igri. Išlo se do najsitnijih detalja. Kada neprijatelja pogodite u ruku, on će ispustiti oružje i uhvatiti se za pogođeno mesto. Trzaj tela u trenutku pogotka kao i propratna krv su takođe superrealistični. Da stvar bude još bolja (ili gora?), ne izgledaju rane od svakog oružja isto. Ukoliko protivnika pištoljem pogodite u nogu ili ruku, ostaće samo crvena fleka, ukoliko to učinite, recimo, sačmarom, protivniku ostaje jedino da kašičicom skuplja parčiće ruke razasute po sobi. O tehnici kasapljena već eliminisanih protivnika ne treba trošiti mnogo reči. Dovoljno je samo reći da je svaki deo tela moguće iseći i da je nakon svakog "hirurškog" zahvata vaš bajonet krvav - sve dok ga ne vratite u futrolu. Posle svake završene misije dobićete brižljivo sastavljenu statistiku o tome koliko ste grla prerezali, koliko ste puta pogodili nekog u glavu i slično. No, vratimo se na početak. Da biste uopšte preživeli duže od dva minuta, potrebno je da dobro savladate inače jako teške komande što ćete najlakše učiniti ukoliko pažljivo prođete tutorijal. Sistem igranja je u potpunosti preuzet sa PC-a, a pošto igra poseduje ogroman broj komandi, javlja se problem manjka tastera na Dreamcast-ovom kontroleru tako da je za dobar deo poteza neophodno kombinovanje dva ili tri tastera istovremeno. Kameru rotirate na četiri tastera (a, b, x, y), dok se kretanje vrši preko analogne palice. Sve ostale komande (sem pucanja na R) se nalaze na kursorskim strelicama, dok se kombinacijom pomenutih strelica i L tastera dobijaju potpuno nove funkcije. Ovakav sistem će vam neko vreme predstavljati problem, ali se pokazuje kao veoma funkcionalan kada se na njega naviknete. Kada savladate tutorijal i startujete samu igru, prijatno će vas obradovati dopadljiva grafika i veliki broj detalja kojima je posvećena prilična pažnja. Sve to ide sasvim meko i glatko zahvaljujući pristojnom frame-rate-u, a i broj bagova je jako mali. U grafičke mane se jedino može svrstati nestajanje leševa posle određenog vremena (ne prebrzo, na svu sreću) koje ćemo autorima igre ipak oprostiti zarad odlično modeliranih likova i sasvim korektnih pozadina. Dobar deo enterijera je moguće uništiti, a prisutne su i animirane pozadine koje su takođe OK. Ako niste gadljivi i lako podnosite lokve krvi, onda ste do sada sigurno stekli utisak da je igra sasvim pristojna, šta više odlična, međutim, sada prelazimo na segment igre koji će 95% Srba odvratiti od ovog naslova, a to je - priča. Ona počinje sasvim obično i otrcano: teroristi ovo, teroristi ono, zaustaviti ih, itd. I sve se savršeno odvija do treće misije koja je smeštena u Gračanicu na Kosmetu, a cilj vam je da poubijate što više Srba koji su "bad guys". Upravo to je razlog zašto sam u uvodu napomenuo da je najveći deo PC igrača kod nas prema igri ostao krajnje nezainteresovan. Iz profesionalnih razloga, u cilju što boljeg dočaravanja igre vama, ja sam dotičnu misiju, nažalost, morao da pređem, ali sa ogromnim gađenjem (o čemu mogu da posvedoče ljudi u redakciji) i radošću kad god se pojavi natpis "mission over: friendly casulties" ili "you have been killed". Ukoliko vam to ne smeta, odlično za vas, ali meni je jednostavno bilo odvratno da razosim glave vojnicima sa srpskom trobojkom i da pri tome slušam komentare u stilu Syphon Filter-a ("where is your head, dude?"). Toliko o tome. Što se tiče ciljeva misije i eventualno nekih mozgalica, mogu reći da je sve prilično uprošćeno. Cilj je stići do određenog mesta i usput neutralisati što više protivničkih vojnika, a od nekih logičkih prepreka možete očekivati dugmiće, poluge i eventualno poneki uništivi sanduk koji vam oslobađa prolaz kada ga raznesete. Na raspolaganju imate impresivan arsenal oružja koji se posle pređene misije može proširivati u tajnim oružarnicama. Za kupovinu koristite novac koji vam se uvećava svaki put kada nekoga "spektakularno" ubijete, a o tome se, kao što sam već rekao, vodi statistika posle okončane misije.I pored svih njenih tehničkih kvaliteta, iz patriotskih razloga mi je veoma teško da ovu igru bilo kome preporučim tako da to i neću učiniti. Jedina varijanta u kojoj bi trebalo da nabavite ovu igru je da posedujete nekakvu šifru pomoću koje biste preskočili treću misiju. U svakom drugom slučaju je slobodno zaobiđite. Pa ima toliko drugih dobrih igara za Dreamcast. Moram još da dodam da kada sam igru ocenjivao, nisam uzeo u obzir činjenicu da u jednom njenom delu ubijate Srbe, jer bi u tom slučaju atmosfera svakako bila 0.













1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Soldier of Fortune
Izdavač: Crave
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: FPS

Dreamcast



Uroš Tomić

OUTTRIGGER

International Counter Terrorism Special Force



Kao što je Grebenarević jednom prilikom spominjao "Svi su oni jaki mangupi, idu u teretanu i šest sati dnevno vežbaju, pumpaju... E, pa lepo! Oni svi u teretanu, a ja u streljanu, pa da vidimo ko je luđi...". I ja volim da pucam, ali nikako u zbilji. Meni je jedan FPS sasvim dovoljan - hvala lepo, ne bih želeo da iskusim trovanje olovom u realnosti, to mi deluje nekako... previše KRVAVO. Ipak, ne mogu a da se ne zahvalim rukovodstvu (koje sam kritikovao zbog druge igre) što su me u ovom broju "nagrdili" sa jednom igrom omiljenog žanra. Hvala vi ljepo i dobra vi sreća, svaka vam se dala (kožna bolest) i blagodarim pride!

Bilo kako bilo, vrlo mi je milo što se igre počinju isticati pojedinim karakteristikama. Mislim da je ova igra, pored toga što je prva ovog tipa na konzoli, a da nije prerada iliti konverzija sa PC-a, prva koja baca imperativ na utrošak vremena koji imate na raspolaganju. Kako to? Biblija > Quake, imperativ na kretanju - Unreal, imperativ na oružju - Counter Strike, imperativ na timskom radu i realnosti < logično je bilo pretpostaviti da će se pojaviti igra koja će biti u sličnom fazonu, samo sa imperativom koji se mora razlikovati od ovih igara ili će doći do komercijalnog neuspeha. "Okidač" je daleko od promašaja...

Cilj je borba protiv terorizma, jedinica Outtrigger se sastoji od nekoliko članova različitog pola (2 curice i četiri fanatika) koji se ne razlikuju nešto drastično, osim po izgledu. Svako ima svoje oružje kojim se najbolje koristi, ali kao u svakom drugom FPS-u, "boj ne bije svijetlo oružje, no boj bije srce u junaka" (i funkcionalno raspoređene komande prim.aut). U početku ćete morati da prođete niz nivoa koji će vas obučiti u kretanju, nišanjenju, biranju meta, misije će vas na početku učiti kako da se snađete u prostoru i održite na nogama. Arene u kojima ćete se prašiti sa protivnicima su male, neke su krajnje jednostavne, dok su druge veoma kompleksne tako da nekada nećete shvatati odakle dolaze rafali sve dok ne bude bilo dockan. Takođe ćete morati da naučite svaku mapu kako biste znali na kojim se mestima pojavljuju pojačanja koja su i više nego dragocena. Pored dodatnog oružja koje možete da sakupite i municije, tu je i taktička oprema. Moći ćete da pokupite medalju koja će vam mnogostruko pojačati snagu napada, termografske naočare pomoću kojih ćete hvatati obrise neprijatelja kroz zidove, pancir koji će umanjiti oštećenja i, na kraju, sat koji će vam najviše značiti. Na obuci ćete navići da imate veoma malo vremena na raspolaganju, a jedini način da to vreme produžite je da usmrtite neprijatelja iza koga će vam ostati mali sat. Kada ga pokupite, dobićete dodatnih pet sekundi. Mislite da to ne znači mnogo? Pokušajte da pobijete njih 12-oro na advanced treningu, a da ne sakupljate satove, pa ćete videti koliko je to "izvodljivo i jednostavno".

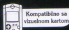


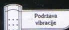
Još jedna inovacija je laka i jednostavna promena režima iz prvog u treće lice. Nekada će vam zbog preglednosti bolje doći treće lice, ali sam ja, nažalost, navikao na top koji viri iz ruke i klati se levo-desno sinhrono sa radom nogu. Od oružja će vam na raspolaganju stajati jedan brz automat i bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacač a ne praktik), plamenobacač, jonski top (ili nešto u tom fazonu), snajper...

Što se komandi tiče, naravno, sigurno ste već pretpostavili šta je najveća zamerka - DC džojped. Pošto je na krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanjenje na točkić, mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakcija nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog genija" i uvali mi miša i tastaturu, ali na krajnju neozbiljnost sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovako mi ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu brzinu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je dati žanar u pitanju. Smatram da bi atmosfera bila



1 igrač





Ime: Outtriger
Izdavač: Sega
Sistem: PAL/NTSC
Žanr: FPS





u najmanju ruku i bez imalo preterivanja šest puta bolja nego ovako. Daleko od toga da je atmosfera i ovako loša, ali opet je tu taj prokleti utisak faličnosti (ko kaže da ti ne može faliti nešto što nisi ni imao? prim.aut) i uskraćenog iskustva.

Multiplay koji se odvija u splitscreen varijanti mi nikad nije bio dopadljiv. Kako možeš da se zlikovački prišunjaš sa leđa ako te protivnik sve vreme gleda na ekranu i zna gde se nalaziš? A zbog tehničkih mogućnosti nismo proverili da li je mogućno povezivati se preko servera i igrati preko dve nezavisne konzole. Grafika je maltene savršena. Lagao bih ako bih rekao da sam imao prilike da se susretnem sa boljom na konzoli i u spominjanom žanru. Visok nivo detalja karakteriše kako sredine u kojima se nalazite, tako i oružje koje nosite i neprijatelje koje tamanite. Sve se dešava zapanjujuće glatko i fluidno bez opasnijih ispada po procesor, kontinuitet frame rate-a ili vizuelizaciju i globalni utisak. Teksture su čiste i lepo uklopljene tako da se neće dešavati da uđete u zid ili se zaglavite između dva, vezana ``maljterom`` (što je, priznaćete nemogućno u stvarnosti, osim ako se ne zovete Kasper).

Igra deluje odlično, ali svako ima svoj ukus tako da će se tek videti da li će igra osvojiti vaše simpatije i podršku. Meni se veoma svidela, dok je jedini narušen utisak o igrivosti zbog već standardnih ``problema`` neimanja PERIFERIJALA. Sve u svemu (NE začin C), pokušajte i vidite da li ste od antiterorističkog kova, cenim da nećete biti nimalo razočarani.





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.5	4.0	4.0





Miloš Marković



HEAVY METAL Geomatrix

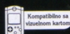
Verovatno kada u imenu igre čujete bilo šta što ima veze sa čuvenim filmom sa Kijanuom Rivsom u glavnoj ulozi, pomislite da će igra biti puna efekata iz filma. Ali naprotiv, u ovoj igri nećete naći ni trunku onoga što ste videli u filmu. Međutim, nemojte misliti da je zbog toga loša, naprotiv. Svi znamo da je Capcom poznat po svom Street Fighter serijalu, a sama igra po malo podseća na hit koji se igrao 24/7 po lokalnim "buvarama". Naime, ovo je klasična igra tipa ubij bližnjeg svoga, ali iskustvo koje stičete igrajući je stvarno je neopisivo. Sama igra nas stavlja u ulogu člana jedne od bandi koje se obračunavaju međusobno po ruševinama grada. Na samom početku na raspolaganju će vam biti pet bandi i tri člana. Svaki član bande se razlikuje po svojoj moći, brzini, agilnosti (sposobnost izbegavanja) itd. Kada igrač jednom uđe u arenu, ima svoje omiljeno oružje napunjeno do pola. Ukoliko budete brži od protivnika, možete pokupiti i dodatnu municiju i tako osuditi mrskog neprijatelja na bolnu smrt. Međutim, ukoliko ne uspete da "dopunite" vaše oružje, moraćete da pređete na dobri stari način - pesničenje. Na raspolaganju će vam biti preko 20 poteza, a kombinovanjem možete izvesti i super udarac (upravo ovde do izražaja dolazi Street Fighter). Ako malo bolje pretražite arenu, možete naići na brojne power upove, kao što su svetlosni mač, laserski pištolj i još nekoliko "lepih" stvari. Cilj je jednostavan. Sve što treba jeste da sakupite tri pobede u tri runde. Ukoliko se desi da izgubite jednu rundu, izgubićete izvestan broj poena, a posle toga moraćete da zaređate dve pobede. Elem, da se ne udaljimo mnogo od same teme. Arena, da ne kažem nivoa, ima oko 30 i zaista su raznoliki. Sve nivoe možemo podeliti na tri velike celine. Prva, verovatno i najzanimljivija celina sadrži velike nivoe sa puno prostora za manevar. Nažalost, samo dve ovakve mape su d[illegible]pne na početku. U drugu grupu spada[illegible] nivoi sa kojih se lako može pasti. Na ova[illegible] nivoima biće vam dostupan Jet Pack. [illegible]ga možete koristiti samo da b[illegible] stigli do protivnika. Ukoliko se d[illegible] padnete, nećete izgubiti rundu, v[illegible]eći deo energije. U treću grupu spa[illegible] mape koje su male, sa malo prostora za izbegavanje. Ove mape su najbolje za uvežbavanje vaših pucačkih sposobnosti. Na pojedinim mapama nećete imati samo jednog već i četiri i pet protivnika. To napominjem jer je ova igra najbolja za igru u društvu. Ukoliko posedujete četiri joypada, možete igrati u double split screen modu ili u prevodu - ekran je podeljen na četiri dela. Naravno, preglednost je mnogo manja, ali užitak je veliki. Ja sam sedeo ispred kockastog ekrana sa još dva druga, igrali smo 4 sata i ni jednom nismo rekli da je igra dosadna. Ukoliko se sećate igre poy-poy sa PSX-a, znate o kakvoj vrsti zabave govorim. Još jednom moram ponoviti (za svaki slučaj) da je igra vrlo igriva, međutim, tu je i loša strana. Naime, posle izvesnog vremena provedenog igrajući u single player modu, igra gubi na igrivosti jer po njenom prelasku ne dobijate nikakav novi izazov. Možda je to zbog činjenice što je igra napravljena za igranje u multiplayeru. Uostalom, morate priznati da se 80% današnjih igara igra striktno u multiplayeru, pa kud svi tu i ćelavi Mujo (da ne kažem moj mobilni). Grafički igra izgleda odlično. Arene su odrađene krajnje majstorski, sa puno detalja i kolorita i što je najvažnije vrlo su igrive. Sam model vašeg lika je odličan, odrađen do detalja. Jednostavno nisam mogao da nađem zamerku, čak i posle nekoliko sati igranja. Zvučna podloga - odlična, sasvim priliči igri i pumpa adrenalin u krv. Kada sve ovo ujedinimo u jednu celinu, dobijamo jako igrivu igru. Možda ovo govori (tj. piše) moja podsvest u kojoj jedino ima mesta za pucačke igre, a možda i onaj deo mozga koji nije zaražen virusom po imenu FPS.







1 - 4 igrača



Ime: Heavy Metal Geomatrix
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	4.5

ALIENFRONT ONLINE

Igor Simić



Davno je prošlo vreme kada sam u luna-parkovima trošio novac i strpljenje svojih roditelja bespoštedno ubijajući vanzemaljce i nijednom se nisam zapitao da li ih treba ubijati. Sada bih naravno mogao da se bar malo suzdržim od toga da glupavom alien-u, odnosno njegovoj letelici saspem šaržer najmoćnijeg oružja pravo u lice i raznesem ga na sitne komade ... ah, opet vanzemaljci kao večita tema igara. Za razliku od nekih igara u kojima vam je u uvodu bar delimično razjašnjeno zašto ćete tamaniti sirote vanzemaljce, Alien front vas stavlja u ulogu novog američkog heroja, jer vi ste za volanom tenka (ko još tenkovima ide na vanzemaljce!?) i potrebno je da sa što više uspeha branite čast Zemljana u borbi sa neprijateljski raspoloženim trupama. Eto, to bi ukratko bila poenta ove igre, ali zamislite da ste na strani vanzemaljaca i da je potrebno da svojom vojnom silom (koja i nije nešto) osvojite Zemlju i dokažete da u sunčevom sistemu nema mesta za vas i američke vojnike ... Ene, to već značajno menja pogled na ovu igru. Dakle, evo prilike da "Amerima" vratite milo za drago i da u Massive Destruction-u osvojite puno, puno, puno poena. Alien front on-line je simpatična igra koja vam nudi izbor - možete se boriti na strani Zemljana ili Alien-a, ali, bilo kako bilo, moraćete da maksimalno unapredite svoju tehniku i način ubijanja protivnika jer će i protivnik stremiti tome da vas "rokne" čim bude imao priliku. Da biste uspešno mogli da igrate Alien front, a naročito on-line, moraćete sa uspehom da pređete sve misije u okviru Tactics moda jer on predstavlja vašu pripremu za dalje borbe. Tactics će vam se u početku učiniti možda isuviše laganim, ali verujte mi da je vrlo važno i za vas dobro da prvo počnete sa prelaženjem misija u ovom modu jer ćete se tu upoznati sa vrstama "vozila" koja vaša armija koristi, sa različitim vrstama oružja koje možete nositi, njihovim delovanjem i načinom upotrebe. Za početak će vam biti ponuđena tri tenka, odnosno vozila od kojih svako ima svoje statistike (količina naoružanja, brzina i težina). Ne obazirite se mnogo na brzinu vozila kojim ćete upravljati, nego se od samog početka navikavajte na to da protivnika ubijate iz polu-zasede i ako je moguće jednim hicem. To je ono što će vam omogućiti da ovu igru igrate na visokom nivou čak i u on-line modu.

U početku će vam kretanje verovatno biti malo usporeno i dezorganizovano, ali kada se malo naviknete da L i R tastere pravovremeno koristite, pretvorićete se u pravu noćnu moru za Zemljane (ups, izdadoh se). Početak zapleta je u stvari onaj momenat kada se odlučite za Arcade mod, jer tada su pred vama misije u kojima je pitanje opstanka najvažnije. Počinjete u nekoj zabiti na Pacifiku, a zatim se selite na jugoistok Japana, pa zatim u Vašington ... Priča je ista samo je okruženje različito - ubij ili budi ubijen - prava pravcata rokačina! Kretanje je malo nezgrapno, ali u svim vašim misijama pomagaće vam mapa u gornjem levom uglu na kojoj ćete moći da pratite svoje kretanje u odnosu na kretanje protivnika. Ipak, čak i kada se maksimalno usavršite, mašine koje pokrećete biće nekako prevelike za prostor u kome se nalaze, ali videćete to i sami. Ne mogu da se otmem utisku da je igra bleda kopija Future cop-a sa Playstation-a, ali kopija, kakva god da je, ne može se meriti s originalom, a tako je i u ovom slučaju - nedorečeno. Još jedan pokušaj Sege da se na bilo kakav način igra proda u što većem broju primeraka? Ali, da li je to što je igra on-line dovoljno da se klinci širom sveta "nalože" i igraju je po vascijeli dan? Ne, iako je grafika solidna, zvuk dobar, igrivost dobra, ostaje utisak da atmosfera nije na nivou ostalih igara koje se danonoćno "pikaju" na net-u. Alien front? O.K. Ali, čini mi se da ću ipak ostati pri dobrom starom basketu (NBA 2k1) ili još boljem i još starijem Fantasy star-u.









1 - 2 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: **Alien Front Online**
Izdavač: **Crave**
Sistem: **PAL / NTSC**
Žanr: **Akcija**



Dreamcast



Miljan Lakić



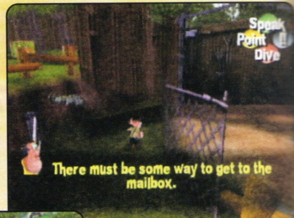




Jedna od poslednjih igara na Dreamcastu. Kratko ali slatko! Ovako se slatko nisam smejao ni uz neke komedije, a kamoli uz neku igru. Kada ste se vi nasmejali uz neku igru u poslednje vreme? A pri tome ne mislim da se nasmejete od muke jer je igra loša?

Nego, da se vratimo na temu. Floigan Bros je dugo najavljivan i predstavljan kao igra koja će za Dreamcast biti ono što je Mario za Nintendo. Da, bilo je to davno, pa smo naravno pretpostavili da će "braća" biti nešto stvarno novo u svetu platformskih igara. Takve izjave su podigle očekivanja svih, ali kako su meseci prolazili bez bilo kakvih informacija o statusu u kome se igra nalazi, polako smo počeli i da zaboravljamo na istu. Kada smo, najzad, posle dosta vremena, saznali da se na projektu još radi, mnogi su igru već i otpisali. I konačno, igra je tu i iako je daleko od toga da je "Marjanovog" kalibra, ona će vas sigurno nasmejati, naravno na pravi način.

Znači, pričamo o igri koja treba da vas natera da se smeškate, smejete, pa i da vrištite od smeha zbog duhovitih dijaloga i opšteg kreativnog ludila koje donosi. Malo je igara koje su uspele da uhvate humor crtanog filma kao što je Tom i Džeri i da ga tako dobro predstave igračima. Možda ja previše pojednostavljujem stvari, ali scena tipa "heftanje, gužvanje u loptu i lansiranje uz pomoć bejzbol palice (nikad mi neće biti jasno zašto se tako zove, a nimalo nije bezbolna) nikada ne može da se smatra prevaziđenom. Floigan Brothers je uspešna kombinacija klasičnog crtanog humora i izvanredne grafike, još boljeg zvuka, sjajnih dijaloga i zanimljivih zagonetki, tako da mu se mogu i oprostiti neke mane koje ovaj interaktivni crtać ipak ima.Da, iako je projekat bio u radu toliko dugo, još ima poneke mane koje moramo pomenuti. Što se tiče kamere, tu uglavnom nema previše problema. Ipak, dešava se da kamera dođe potpuno iza objekta tako da ćete morati sami da je "smirite" uz pomoć R i L tastera. Dok na otvorenom prostoru imate potpunu slobodu upravljanja kamerom, onog trenutka kada uđete u neki zatvoreni prostor, igra vam ograničava tu slobodu što vam smanjuje vidno polje i konačno dovodi do toga da natrčavate na neprijatelje jer ih niste videli.Ali daleko najveća mana igre je njena dužina. Kada biste tačno znali šta da radite, kuda da idete i kako da rešite zagonetke, mogli biste prosto da "proletite" do kraja igre za nešto više od jednog sata. Prosto je neverovatno da ovako dobra igra može da se završi za tako kratko vreme.

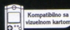




Kao i u svim crtaćima, priča o braći Floigan je ideja vodilja kroz celu igru. Vi ste u ulozi Hoigle-a i kao mozak ekipe sve vreme navodite Moigle-a, mlađeg ali mnogo većeg brata. Vidite, Moigle ima specijalni tajni projekat na kome radi, ali mu treba vaša pomoć da bi ga realizovao, tj. prikupio sedam potrebnih delova za projekat. Da biste mu pomogli, moraćete da "sarađujete" s njim na više načina. Najosnovniji je obično pokazivanje uz pomoć Point tastera, tj. pritisnete Point i vodite pointer (strelicu) do mesta na koje želite da Moigle ode ili do objekta koji želite da uoči. Onda dolaze na red fizička sredstva koja idu od grljenja (da bi se Moigle oraspoložio), nabadanja u stomak (da biste ga razbesneli) do davanja hrane (da bi bio dovoljno srećan, da bi naučio novu igru). Naravno da ćete morati i da razgovarate sa Moigle-om uz pomoć Speak komande.

A sada o mini igrama koje igrate sa Moigle-om. Mini





Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Floigan Brothers
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: 3D Platforma



igre postoje u dve varijante, one koje igraju samo braća i one u kojima se njih dvojica suprotstavljaju neprijateljima - mačorima koji su predvođeni baronom Malodorous-om koji želi da osvoji njihov otpad. Zašto mu treba njihov otpad? Pa treba mu! Sa baronom lično se nećete ni sresti, ali zato sa njegovim mačorima bombašima sigurno hoćete. Svaka od mini igara urađena je sa toliko stila da oduševljava. Ma samo da su ponavljali igre, pa bi sve bilo mnogo bolje. Grafika i zvuk su odlični, ali su u drugom planu u odnosu na igrivost i atmosferu. Celu igru, što je najvažnije, nosi dobra ideja, a ukupna ocena igre je ispod 90% samo zbog njene dužine. Sve u svemu, mnogi igrači će se složiti sa mnom da je velika šteta što je ovaj fantastični crtać ovako kratak. Ali šta je tu je, Floigan Brothers je uspešan eksperiment i izvanredno iskustvo i očekujemo još epizoda ovog ludog dueta koje će, nadamo se, trajati duže.









Miloš Marković

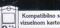


Kroz glavu mi konstantno prolazi jedna misao ili bolje reći zaključak. Capcom, firma čuvena po RE serijalu, nikada nije pokušala da napravi ijednu drugu igru čija tema ne bi bilo tabanje do besvesti ili ak neki FRP, možda avanturu. Pa da, ljudi, ovo je još jedna igra iz Capcoma koja nije promenila kontekst odnosno ne donosi ništa što do sada nije viđeno. U pitanju je tuča, možda malo našminkana, ali opet obična, a dok igrate, imaćete DeJaVu osećaj. Naime, sve što vam ova igra pruža sigurno ste videli u igrama poput Street Fightera, Soul Bladea (Soul edgea), dok bi pominjanje Tekkena ispalo kao vređanje konkurentske kompanije sa Bliskog istoka, a ujedno i vređanje same igre. Ova igra vam pruža malo sati zabave, skoro nedovoljno. Iako je mogućno izabrati mnogo likova (čak 22 u samom startu) i gomilu specijalnih poteza, ipak je to nedovoljno da bih slobodno mogao da kažem da je igra OK. U pojedinim trenucima borbe svaki lik može da izvede jedan od svojih mnogobrojnih specijalnih poteza koji vrlo lako može da reši pitanje pobednika meča. Pri tome, ne mogu a da ne citiram svog kolegu ML: "Oduvek sam voleo igre u kojima lik sa mačem od 2 tone kasapi glave, a žrtva ladno nastavi meč posle sekunde provedene na zemlji :o". Možda će igra na prvi pogled izgledati nerealna i neravnopravna, ali kad odigrate rundu-dve, shvatićete da vaš lik koji je nizak i ima sekiru od tri tone u ruci može bez problema da održi bukvicu bradatom stvoru teškom tri tone i visokom kao Mont Everest. Ali, da se ja ipak vratim na specijalne poteze. Postoje tri vrste istih. Prvi specijalni potez dozvoljava igraču da zamrzne protivnika i za to vreme (nekih 5-6 sekundi) izvede neviđen udarac. Drugi dozvoljava da se zamrzne vreme pri čemu se vama dopunjuje energija. Treći i možda najbolji udarac nanosi preko 120% štete igraču, odnosno to je plazma atack - potez u kojem igrač kombinuje sve svoje udarce i pravi kombo između 25 i 100 poteza!!! Fantastično. Mene je zadivilo samo izvođenje igre, odnosno lakoća izvođenja. Svaki taster kombinovan sa jednim dugmetom = jak udarac. Kombinacija je mnogo, pogotovo kada kažem da možete kombinovati do 4 tastera za kretanje sa 2 za udarce. Znači nema više levo-desno A, već sada 2x levo gore dole AB... luudilo. Upravo ovako se izvode gore pomenuti specijalni potezi. Ali, da bi nam programeri malo zagorčali život, ubacili su i takozvani samoubilački napad. Ukoliko se desi da prekombinujete sa dugmićima, možete izvesti potez koji škodi direktno vama. Bilo bi krajnje neodgovorno od mene da ne pomenem i AI protivnika. Moram priznati da nikada nisam video težu igru. I na Easy nivou težine protivnik će vas olako "odrati". A da ne pomenem to da protivnik nikada neće izvesti samoubilački napad i da će igranje na većem niovou težine biti prava noćna mora. S grafičke strane igra ne izgleda nešto posebno. Likovi jesu lepo modelovani, ali previše kockasti. I pozadine su jako lepe, ali mutne. O grafici neću dalje pričati, već ću samo reći vruće - hladno. Zvuk je na trenutke čudan ali odličan. Takođe, neću uludo da trošim slovna mesta opisujući zvuk, već ću jednostavno reći - odlično. Sve u svemu, jako lepa arkadna tuča, ali ništa više. Ako se sećate da sam na početku rekao da bi bila sramota porediti ovaj naslov sa Tekkenom, to je zbog nerealnosti i neuravnoteženosti. Takođe, Tekken ima po meni mnogo bolji game-play, što je i presudno. Probajte, igrajte i uživajte.





1 - 2 igrača



Ime: Plasma Sword
Izdavač: Capcom
Sistem: PAL
Žanr: Tuča





Dreamcast



Igor Simić

SEGA BassFishing 2



Dragi moji, konačno se posle sezone odmora i morskih tema selimo na teme koje nas malo više zanimaju, a i vreme je kao stvoreno za igranje. Kao da je trajalo samo nekoliko nedelja, leto se već lagano "izmigoljilo" i... meni je promakla šansa da se u periodu od 20-tog do 30-tog septembra ponovo sjajno provedem pecajući - Da, da - pecajući na Silver Lake-u (lokacija u našem narodu poznatija pod imenom Srebrno jezero). Doduše, još nekoliko dana nade postoji, ali imajući vremensku situaciju u vidu pretpostavljam da će pecanje ove godine biti preskočeno. Ali, kako to naš narod lepo kaže - ako neće breg Muhamedu, onda će Mujo bregu, što bi u ovoj situaciji otprilike značilo - nema pecanja uživo, ali tu je SEGA Bass fishing 2!

Nastavak igre SEGA Bass nam donosi poboljšanje u grafici i odigravanju, a ogroman pomak ka stvaranju ultimate simulacije pecanja donosi nam to što ovoga puta ribe nećete "brati" kao da su voćke, jer neće biti dovoljno da samo zabacite mamac i lagano ga vučete k sebi (mada će ponekad i to biti sasvim dovoljno). Ovoga puta ribe su nekako pametnije. Naravno, kao i u real-life pecanju potrebno je lukavo odrediti vrstu i boju mamca koji ćete koristiti, imajući pritom na umu koju vrstu ribe lovite. Imajte u vidu da ćete u toku igre loviti skoro isključivo američkog basa koji je veoma agresivna i relativno neinteligentna riba i, ako sebe dovedete u poziciju da se sekirate oko toga kako da naterate ovakvu ribu da zagrize, u najskorije vreme posetite prijatelja i obrazložite mu zašto ste zabrinuti za svoje mentalno zdravlje (ha, ha ...).



Šalu na stranu, igra je izuzetno realna i na samom početku ponuđeno vam je 5 lokacija na Lake Eagle-u, u našem narodu poznatijem pod imenom Orlovo jezero, i 7 likova koje možete voditi u toku igre. Likovi se međusobno razlikuju po osobinama svrstanim u 6 kategorija od kojih je svaka važna na svoj način i kada jednom "provalite" lik koji je najbliži vašem stilu, vodićete ga kroz turnire i takmičenja širom USA. Interesantna je priča vezana za Jonatana Robinsona koji je jedan od ponuđenih likova, a kao najveći uspeh u njegovoj karijeri trebalo bi izdvojiti pojavljivanje u reklami za Levis (setite se one veoma simpatične reklame sa sabljarkom)!

Pre nego što se pojavite na turniru, dobro se navežbajte u Free fishing modu jer ćete danima tavoriti na dnu turnirskih lestvica i biti ili bez ulova ili sa simboličnom količinom ribe u vašem live well-u (prijateljski savet).

Tek kada prođete sve "zavrzlame" u glavnom menu-u moći ćete da uživate u predivnom pejzažu i sportskom pecanju, jer je to stvarno doživljaj za sebe. Naime, siguran sam da Sega Bass Fishing 2 ima najbolju grafiku od svih igara sličnog tipa koje su se do sada pojavile na tržištu. Grafika je toliko dobra da u bistroj vodi, ako je sunčan dan, možete videti ribe i sa čamca na kome se nalazite, a kada je vrema tmurno, ili još gore, kišovito, ribu ne možete pošteno prepoznati iako vam je omogućeno da vidite ispod vode!!!



Upravljanje čamcem je ovoga puta maksimalno uprošćeno, a lokacije su, svaka za sebe, mala umetnička dela. Probajte da pronađete velike ribe skrivene u muljevitom plićaku i granju na Cormforant cove-u. Nadmudrite turnirsku konkurenciju i upecajte najveće ribe sakrivene između stubova na Deer Creek-u, pronađite ribu na Anderson bridge-u... Sjajno!!!

Kao mana mora se izdvojiti nepostojanje komande za otpuštanje najlona u toku borbe sa plenom (mora se skrenuti pažnja na ovaj veoma važan detalj) i to što mamci ovoga puta neće biti upotrebljivi u svim duginim bojama (kao, recimo u Konami bass-u), već samo u dve-tri boje po tipu mamca ('oću da pecam na beli Grub!!!).

Divno ćete se zabaviti i provesti puno lepih sati uz ovu igru. Vidimo se na pecanju!



1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Sega Bass Fishing 2
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Pecanje

Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.0	4.0

DEATH CRIMSON OX

Uroš Tomić





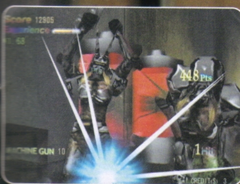
Bejavši rođen u periodu aprila, inače bik u horoskopu, čujem ja naziv igre (ox - vo) i automatski se poistovetim sa njom. Mislim, nije da nisu imali razloga da je BAŠ tako nazovu jer je osoba zadužena za ovaj jad, bedu i čemer - VOLINA POSLEDNJE VRSTE. Volite li i vi pucačine ˝pištoljom˝ kao ja? Ako je slučaj da volite iste - NEMOJTE je uzeti ili ćete biti toliko katastrofalno razočarani u žanr da ga više nikad nećete poželeti, ni videti, ni igrati. Mislite da preterujem? Ne bih rek'o...

Kako zaraditi pare? Jednostavno - 1. Odaberete žanr koji je retko zastupljen na datoj konzoli, 2. Izbućkate i izmućkate sprajtove i poligone, 3. Date bossovima pakšu imena i 4. Servirate nesvarljivu priču koja će totalitarno i apsolutno zbuniti i iziritirati igrače u cilju skretanja pažnje sa tragične grafike, igrivosti, atmosfere...



1. ODABIR ŽANRA

Ajde, Bajo, da napravimo jednu pucačinu, čisto radi profita, ali da je uradimo toliko tragično loše da ćemo ući u anal(e) istorije igračkih promašaja i tako obezbediti firmi publicitet. Mislim, nebitno da li je reklama dobra ili loša (kao što sam imao običaj da kažem), ipak je reklama, priča se, truje se, truni se... Dignemo halabuku, zaglavimo zatvor ili se svi ofarbamo u drečavo roze, uzmemo nekoliko talaca i na taj način najavimo igru auditorijumu. Nema šanse da omane (ooozbiljno? cinična prim.aut), to je stari fazon koji retko zakaže, osim ako nema karijes na ˝dvojku˝, pa mora da zakazuje kod čika zube.



2. MUĆAK ILI MUĆKA, PITANJE JE SAD (NA MESTU)

Uzmeš dva robota istovetnog izgleda i razbacaš ih po ekranu, SIVOM ekranu i ubaciš dva-tri SIVA zombija, a na ljudima koji beže od ovih demona ili SIVI džemperi ili SIVE frizure. SIVI slepi miševi jurcaju levo-desno SIVIM nebom, a ja gledam u SIVI Dreamcast (mora da je i on, mučenik, POSIVEO, sada da l` od igre, da l` od lošeg održavanja i manjka higijene - ne znamo, ali se trudimo da ustanovimo) i posmatram SIVO nebo, razmišljajući o samopovređivanju SIVIM svetlosnim pištoljem, sam i SIV (mislio sam na boju, a ne na Savezno Izvršno Veće prim.aut) u ovom SIVOM svetu SIVILA i očaja. Ja POSIVEO od sloša, bacam peglu, redakcija skače na mene, svi me SIVO gledaju, a ja uzimam veliku količinu lekova za smirenje kako bih razbio SIVILO i melanholiju u koju zapadoh. Gledam onaj load screen i dobijam histerični napad smeha jer shvatam da je to u stvari screen saver koji su indijanci sa Trećeg kanala koristili kao podlogu za iks emisija davne 1993. Kantastrofa bre, kad vam kažem!

3. 2PAK ili 2 PAK - ŠU

Dođeš do pred kraj nivoa, naravno čeka te BOSS ili neki tragikomični pokušaj istog, a zove se ˝Mač d Smrda˝ (Sword the Stinker). Više ne shvatam da li je ovo šaljivost, brljivost ili vređanje igrača i igara, ali nije da nije privuklo pažnju, samo što je privuklo u najnegativnijem mogućem kontekstu. Niti volim da se OSEĆAM, niti volim da se osećam kao BUDALA, a čini mi se da ovde neko nekog pravi budalom. Opet se neko OSEĆA, sram vas bilo - aman ljudi, perete li noge, sečete li nokte, UMIVATE li se izjutra? A, ne, izvinite, to nije od redakcije, promaja je pa je povukla igra mirisom na drugu stranu, zavaravajući me apsolutno. Baš kada sam hteo kolegama da predložim neki mirisni DEODORANT, shvatio sam da se taj miris, SIVI miris, širi iz pravca konzole, tačnije - iz pravca samog CD-a. Smrdi SIVA igra, boga joj božjeg, raspada mi obrve, otpadaju mi dlake iz nosa, koža sa lica, oči su još tu, ali sumnjam da su POŽUTELE...

4. PRIČA U CELINI

Priča je... hmmm... Ma priča je... U stvari ona je nekako... Ne, ne. Ne mogu ni tako. Priču je ipak možda (dubok uzdah i tup pogled)... maaa - bolje da vas ostavim u neznanju, neznanje ume da bude BLAGOSLOV, mame mi moje!

Igra ne predstavlja izazov, ništa od adrenalina i navlake, ništa od preciznosti i zabave, ništa od momenta i grafike, zvuka i atmosfere, logike i zdravog uma. Ako igru budete videli, shvatićete o čemu sam pričao, a ako je budete igrali (nedajbože - prešli) suočićete se sa teškim psihološkim poremećajima. Ne verujete? Ne morate, ali neću vam ja biti kriv ako zaglavite TRAUMATOLOŠKO!!!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
0.5	2.0	1.0	1.0

1 - 2 igrača

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Death Crimson OX
Izdavač: Sammy Entertaintment
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina



Dreamcast



Satori Jo

Dragonriders

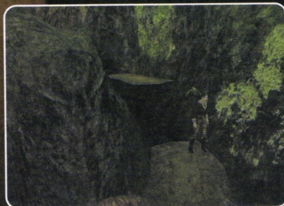
Chronicles of Pern



Priznajem da sam od ove igre očekivao da bude RPG. U stvari to i nije toliko bitno koliko činjenica da nisam očekivao da ona bude avantura. To je onaj zaboravljeni žanr igara koji, izgleda, još povremeno prave jedino Lucas Arts i Revolution. U igri vodite svoj lik kroz raznorazne lokacije, kupite predmete kojima na drugim mestima rešavate problem i napredujete u svetu u kojem se igra odvija. Sve je to lepo, ali Dragonriders nije potpuno klasična avantura. Doduše, to je najmanji od nedostataka koje ova igra ima.

Da počnem, naravno, od priče, jer ona je ono što igrače treba da privuče igri. Dragonriders su bazirani na serijalu knjiga Anne McCaffrey o svetu Pern. Hiljadu godina pre vremena u kojem se igra odvija, iseljenici sa Zemlje su sleteli na planetu Pern. Tu su se naselili, ali ih je posle određenog vremena napao parazitni oblik života koji uništava sve organsko pred sobom. Svakih 200 godina orbita crvene planete koja kruži oko istog sunca toliko se približi da parazit nazvan Thread može da pređe na Pern i krene da uništava. Iseljenici su pod najezdom parazita morali da se pomere na sever planete u vulkanske tunele i pomoću genetskog inženjeringa promene vrstu vatrenih guštera koja je već živela na Pernu u ogromne zmajeve čiji vatreni dah jedino može da uništi Thread pre nego što dospe na površinu planete.

S vremenom doseljenici zaboravljaju na svoje poreklo, društvo se organizuje slično srednjovekovnim društvima na zemlji gde gradove naseljavaju ljudi sličnog zanimanja pa tako postoje naselje kovača, izlečitelja i, naravno, jahača zmajeva. Zmajevi nisu tako jednostavna bića. Oni sami biraju svog jahača sa kojim grade telepatsku vezu. Junak igre, D'Kor, je mladi jahač zmaja čije je naselje ostalo bez jahača glavnog zmaja - zlatnog zmaja koji je jedini sposoban za produžetak vrste. Njegov jahač je žena koja je umrla pod čudnim okolnostima, neobična bolest se kao epidemija širi Pernom, a potrebno je naći i novu ženu za zlatnog zmaja.



Igra se odvija kroz niz zadataka koje D'Kor mora da obavi. Ono što Dragonriders razlikuje od klasičnih avantura kakve znamo iz prošlosti jeste činjenica da predmet koji je bitan na određenoj lokaciji ili u konverzaciji sa nekim likom ne možete iskoristiti sami. To se odvija automatski. Drugo, većinu predmeta ćete dobiti u razgovoru sa određenim likom pošto ste prethodno pričali sa onim kome je taj predmet potreban. To je do sada u redu. Ali, onda naletite na predmete koje sami morate da pokupite sa tla i tu nastaje dilema. Da li svaku lokaciju istražiti potpuno kao u starim point&click avanturama ili se time ne zamarati već to činiti samo kada je neki predmet vidljiv? Pravi odgovor je ovo drugo. Predmeti koji leže na lokacijama su dobro vidljivi, a skrivenih nema, pa ih i ne vredi tražiti.

Čudan i loš po avanturu je način na koji je ona tehnički izvedena. Najveći problem je kamera. Ona je statična, slično recimo Resident Evil igrama, jedino što lokacije nisu



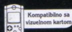
renderovane već su izgrađene od poligona što, mora se priznati, prilično lepo izgleda. Da su dobro osmišljene, to ne bi bio problem, ali one to nisu. Događa se da se nađete na lokaciji gde ne možete da se vidite i sa neintuitivnim kretanjem lika ste bukvalno nemoćni da se izvučete. To neintuitivno kretanje je takvo da vas levo-desno okreće oko ose, a napred-nazad pokreće lik u smeru u kojem gleda. To je možda imalo smisla u već pomenutim RE igrama, ali ovde je potpuno glupo i zaista smeta igranju.

Loše dizajniran je i način na koji se borite koji je spor i, zajedno sa fiksiranom kamerom koja dozvoljava da se lik izgubi sa ekrana, vrlo često ubitačan. Akcije tipa skakanja, borbe i slično obavljaju se kada se odgovarajuća ikona pojavi na ekranu na fiksiranim tačkama na lokaciji što i nije najsrećnije rešenje. Da zaokruži frustrirajuće elemente, tu je i učitavanje narednog dela igre koje traje i do minut.

Uz sve rečeno, igra ima i dobrih strana. Priča je zanimljiva i bazirana je na dobro poznatom sf serijalu koji izlazi već tridesetak godina (čak je i kod nas objavljeno nekoliko knjiga). Lokacije lepo izgledaju, a modeli likova su realistični mada meni deluju zlokobno kada pričaju. Zvuk je prilično dobar, a posebno gluma likova koji većinu teksta izgovaraju. Nažalost, kada krenu da pričaju, nemogućno ih je prekinuti.

Sve ukupno, meni ovo izgleda kao tip igre pravljen pre za PC nego za konzole, najpre zbog toga što je na PC način nedovršena. Ipak, avantura koju nudi je zanimljiva, pa će ljubitelji sf-a, zmajeva i starinskih avantura ipak dobiti dovoljno toga da uživaju.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	%
4.0	3.5	3.0	4.0	



1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Dragon Riders
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

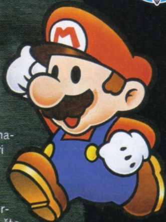


Dreamcast

Mihailo Tešić



SUPER MARIO ADVANCE







Tuga i razočaranje ekranom GBA i igrom Top Gear GT Championship bili su u startu poništeni saznanjem da je druga igra za GBA koja me čeka moja prva prilika da se družim s legendarnim Mariom posle dugo vremena. Mario igre su uvek bile među najkvalitetnijima za sve Nintendove konzole, njima je posvećivana posebna pažnja, one su, jednostavno, uvek bile sinonim za kvalitet. No, prvo iznenađenje koje je izazvalo nelagodnost bilo je saznanje da je Super Mario Advance u stvari rimejk. Ha! Prvi put da Nintendo ne izbaci zaista novu Mario igru uz neku svoju novu konzolu! Ipak, u pitanju su dve igre, i to Super Mario Bros2 i klasik sa automata, originalni Mario Bros! Haha! Parče istorije na kertridžu. Da vidimo da li ima nekih poboljšanja...I tu su odmah svi strahovi i sve sumnje pali u vodu... Počnimo od Super Mario Bros 2. Da, to je Super Mario Bros 2 sa SNES-a, ali s brojnim sitnim poboljšanjima i novim zekilicama. Ipak je teško suzdržati oduševljenje kada na dlanu vidite tako lepu i slatku grafiku kakva je doskora bila rezervisana za kućne sisteme. Pa još i zvuk...Super Mario Bros 2 je najtipičnija platforma. To je platforma na osnovu koje se već godinama prave platforme. To je platforma svih platformi. I zato je tako dobra. Prva varijanta igre se pojavila na SNES-u i bila je zasnovana na Konamijevoj [illegible]savoj igri Doki Doki Panic koliko i na prvom Super Mario Bros. U Super Mario Bros 2 se pojavila mogućnost da birate između 4 ponuđena lika: Mario, Luigi, Toad i Princeza - svaki s drugačijim vrednostima u tri osnovne karakteristike: brzina, skok i snaga (koja određuje koliko brzo podižete stvari koje kupite) s tim što Princeza može i da lebdi oko 2 sekunde dok je u skoku. Uvedeno je i da protivnike možete pokupiti i njima gađati druge protivnike... Mario može da skače i da superskače (tako što držite nadole, pa skočite), da traži (R dugme), da se spušta u vaze (na dole)... Tu su razne povrćke koje vire iz zemlje i koje su ono čime najčešće gađate protivnike, zatim bočice koje na mestu na koje ih bacite otvaraju vrata u sub-prostor u kome možete naći pečurke koje vam dodaju srca (svaki život ima maksimalno 5 srca - 2 na početku - a možete povećati "potencijal" tj, broj srca, ali ta srca morate i popuniti - tako što sakupljate... srca, a šta drugo), a srca dobijate tako što ubijate velike protivnike, ili istim potezom ubijete 2 ili više protivnika. Pa su tu Ace novčići (pet po nivou - sakupljajte ih ako želite da dobijete ono zadovoljavajuće"100% clear"), obični novčići koje ulažete u mini igru posle svakog nivoa (klasična slot-mašina gde kao nagradu dobijate živote)... i još gomile i gomile predmeta, tajnih prolaza, vaza, zidova koje možete razbiti bombama i čuda. Sve u svemu, šareniša i zabave na tone, sve upakovano u preslatku grafiku, a po prvi put je tu i govor. (Likovi svakih par sekundi propište: "Lucky!" ili "Thank you!" ili "Mamma mia!". Neke to nervira, ali je neosporno dobro urađeno). Ko voli paltforme, bolju od ove igre teško može naći.äto se Mario Brosa tiče, tu nema šta preterano da se priča. Svaki nivo je jedan ekran po kojem se šetaju monstrumi, a vi ih morate lupkati tako što skočite i glavom odozdo zveknete platformu dok se po njoj šeta čudovište, čime ćete ga prevrnuti. Potom samo dođite do njega i bacite ga. Kada eliminišete sve monstrume prelazite na sledeći nivo. A njih ima gomila. Posebno je zabavno igrati ovu igru u više igrača (do 4), za šta vam treba samo jedan kertridž.Sve u svemu, Super Mario Advance je jedno obilje kvalitetne zabave za celu porodicu. Dobro urađen i zarazan, učiniće vaš GBA neophodnim rekvizitom svakog putovanja dužeg od pola sata...









Ime: Super Mario Advance
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Avantura

GAME BOY ADVANCE



Mihailo Tešić

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP









OK. NECU spominjati prokleti ekran na GBA. NEĆU. Neću spominjati ni osvetljenje. ätaviše, reč osvetljenje se uopšte neće pojaviti u ovom tekstu ni u kom kontekstu. Drugi su već dovoljno napisali na tu temu... Dobro, samo malo da spomenem...

Kada vas toliko nervira činjenica da samo pod određenim uglovima i pod određenim svetlom možete da vidite šta se događa na ekranu, to može da učini da vas igra, ni kriva ni dužna, takođe iznervira. Ipak, u Top Gear GT Championshipu to nije slučaj - iznervirao me je ekran. Igra me je samo smorila. Ja nisam baš neki ljubitelj (te stoga ni opisivač) trkačkih igara, ali urednik reče "dve igre za GBA" - i ja poskočih! Prva prilika da istestiram novo Nintendovo čudo. O, radosti! O, mladosti! Hmmm. Prva igra je trka. Ok, znam ja šta je dobra i zabavna trka. Ali, ipak - kako opisivati za novu konzolu kada nemaš referentost tj. ne znaš koliko je stvar (nedostatka) kvaliteta do mogućnosti konzole, a koliko do tvoraca? Pogotovo kada je u pitanju prenosiva konzola, a mi svi navikli na fleševe od grafike i zvuka na PS2 i PC-u. Ipak, raditi se mora. Ubacih kertridž. Intro je veoma dobro urađen i pokazuje koliko je tehnika uznapredovala kada tako slatke crteže možete da vidite na jednoj prenosivoj konzoli (32 bita su to!) U introu možete naizmenično da vidite sličice neke devojčice koja đuska i sličice kola - sve kao pod nekim strobom. I sve je to zaista lepo nacrtano - kao manga-crtać. Kul.

Meniji nude obilje opcija. U igri za jednog igrača možete birati između šampionata i quick race-a, a pod svakom od tih opcija imate izbor: jedna trka, free-run, time trial, kvalifikacije. Nažalost, igra ima samo šest staza, ali zato je to više nego nadoknađeno jednom lepom opcijom - postoji i editor u kome možete praviti sopstvene staze. No, ako neko nema živaca za to, osuđen je na šest večito istih, utabanih staza... äto se kola tiče, igra vam nudi 22 modela japanskih vozila GT kalse, no samo 6 vam je dostupno na početku. Lepo je i što Top Gear GT Championship podržava do četiri igrača preko multi-link kabla, mada svako mora posedovati primerak igre.

E, kada se izborite s opcijama, počinje trka i... tja. "Ništa posebno, ali OK" je jedna lepa definicija koja ništa ne govori. E, takva je i ova igra. Nisam tačno siguran šta da očekujem od GBA, ali mi se čini da može i bolje od ovoga. Grafika je pristojna, ali nemaštovita. Zvuk je valjda OK - kao što rekoh na početku, ne znam šta GBA može da izvuče. Ali, znam da Top Gear GT Championship ne obiluje zvučnim efektima tako da se izgleda ipak tvorci nisu potrudili.

Sve u igri deluje nekako monotono. Efekat ubrzavanja i usporavanja nije baš dinamično odrađen. Moraćete dobro da se uigrate da biste osetili promenu brzine. Lepo je što se kola vide malo i sa strane kada se zanose prilikom skretanja (Ej - toga ipak nije bilo u ranijim Game Boy trkama), ali to je otprilike to. Daj gas, koči, koči, vozi i drž' se sredine druma. Nema ničega drugog osim toga. A to baš i nije dovoljno.



Ime: **Top Gear GT Championship**
IzdavaA: **Nintendo**
Sistem: **PAL**
Čanr: **Trka**

GAME BOY ADVANCE

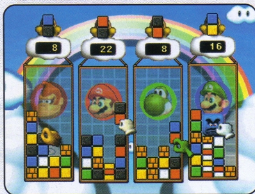






MARIO PARTY 3™

Po svom starom običaju, Nintendo je napravio malu revoluciju bukvalno izmislivši novi žanr igara sa svojom Mario Party igrom. Ako se desi slično kao što se desilo sa Mario Kart-om, onda ćemo tek za nekoliko godina videti pravi domet Mariovih žurka-igara. Pokušaji drugih kompanija da imitiraju Party prošli su neslavno, dok je Hudson koji je napravio sve tri Mario Party igre stalno poboljšavao i samo igranje i mini igre koje čine dve trećine partije. Ako vam je koncept nepoznat, evo malog uvoda: Mario Party (1 - 3) su igre napravljene za četiri igrača, bilo ljudska (što je optimalna varjanta) ili kompjuterska (onoliki broj koji fali da se popuni brojka od četiri igrača, koliko ih je uvek u partiji). Igrači odaberu likove iz Nintendovog univerzuma superzvezda, zatim tablu na kojoj će se igra igrati (od ponuđenih u proseku šest) i onda partija može početi. Partija je u stvari društvena igra na tabli, tipa ne ljuti se čoveče, mice ili monopola, ali sa mnogo raznovrsnijim dešavanjima. Svaki od likova baca kockice i pokreće se onoliki broj polja koliko su kockice pokazale.Kada svi igrači bace kockice, prelazi se na igranje mini igara. One su tipa - svako protiv svakog, dva na dva ili tri protiv jednog igrača, već u zavisnosti od polja na kojima su se igrači zaustavili. Mini igre čine bukvalno dve trećine partije i veoma su raznovrsne, ali i jednostavne u izvođenju pa u proseku traju najviše po minut. Pobednik mini igre dobija novčiće. Teme mini igara su uzete iz bogate istorije svih igara Mariovog univerzuma i vrlo su inteligentno adaptirane za četiri igrača i malo vremena koje je na raspolaganju. Pored mini igara koje se igraju na kraju poteza, tu su i borbene, predmet, sreća ili nasumični događaj mini igre. Na tabli ima i drugih likova pored onih koji učestvuju u partiji - Boo koji krade novčiće ili zvezde, Whomp koji zatvara prolaz, Koopa sa bankom i Bowser koji se trudi da napakosti svima.Igrači se trude da, krećući se tablom, dođu do polja na kojem je zvezda, glavna premija u igri. Igrač koji poseduje najviše zvezda na kraju partije je pobednik. Zvezde se kupuju za novčiće zarađene u mini igrama ili na specijalnim poljima na tabli. Ovih tabli, svaka sa specijalnom temom, ima pet sa još dve skrivene. Mini igara sada ima sedamdeset potpuno novih što je promena u odnosu na prethodnu igru koja je prenela polovinu igara iz prvog nastavka i dodala tridesetak novih igara. Sve mini igre u trećem nastavku su nove i, može se reći, među najboljim i najinteligentnijim od svih do sada.Igranje partije prati niz najraznovrsnijih preokreta koji vrlo često imaju veze samo sa slučajnošću i srećom pa se može desiti i da najbolji igrači budu gubitnici na kraju partije. To doprinosi balansiranosti igre i čini je savršenom za četiri ljudska igrača bez obzira na to da li su prethodno sa njom imali iskustva ili ne. Ovakve partije uvek postanu jako zabavne, prepune vike, smeha i razonode, a to je upravo i cilj igranja.Ako ipak niste u mogućnosti da sakupite troje prijatelja na jednom mestu, Mario Party 3 donosi dva nova moda igre za jednog igrača - Story i Duel. Svaki od ovih modova se odigrava na specijalnim tablama i sa specijalnim pravilima, a ako vam i oni ne odgovaraju, uvek možete da odigrate svaku pojedinačnu mini igru a da ne započinjete dugotrajnu partiju. Iako se broj poteza može na početku namestiti, partije uvek traju najmanje dva sata pa se bolje pripremite za to.Grafika i zvuk u Mario Party 3 su standardni za ovaj serijal i nude šarene table na kojima se igra, modele igrača koji nisu preterano detaljni, ali su adekvatni i potpuno trodimenzionalne mini igre, odlično tehnički izvedene. Muzika je klasični veseli Mario slatkasti pop koji dobro ide uz šarenu grafiku.Na kraju, treba reći da je Mario Party serijal vrhunska zabava za četiri igrača, prepuna sreće i zabave. Ovaj poslednji deo je i najbolja od sve tri igre jer je najviše razvila koncept, ne kvareći ono što ove igre čini jako zabavnim. Ako imate Nintendo 64 i volite da se zabavljate sa prijateljima, nijedna konzola vam neće pružiti ni deo zabave koju dobijate igrajući partiju Mario Party 3.













Ime: Mario Party 3
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Mini Igre





Gradimir Joksimovi

COMMANDER KEEN



Deset godina nakon što se Commander Keen pojavio u igri za tadašnje PC računare, Activision nas je obradovao još jednom avanturom ovog simpatičnog čovečuljka. Tačnije, radi se manje-više o relativno uspešnoj konverziji stare PC igre koja će obradovati pre svega ljubitelje platformskh igara.Nalazite se u ulozi osmogodišnjeg (e, sad ga preteraše) Bilija Blejza koji treba da odbrani Zemlju od najezde zlih Vortikonaca. U tome će mu pomoći brzi refleksi i verni zgromi-blaster kojim vanzemaljce pretvara u oblačiće dima. Osim toga, Bili treba da sakuplja brojne kartice i ključeve kojima otvara portale za prolazak kroz mračan svet vanzemaljaca.Na samom početku igranja suočićete se s jednim naizgled malim, ali itekako značajnim problemom. Naime, da biste uspešno izveli skokove, morate biti milimetarski, maltene do u piksel precizni što je na konzoli tako malih dimenzija nerešiv problem. Osim teških skokova, igrač se suočava i sa problemom tajminga jer svaki potez mora biti savršeno tempiran i uklopljen. Ovako, mnogo češće ćete gledati Bilija kako tone u jezeru lave, pada u bezdan ili neprijatelju na noge. Sve u svemu, živci će vam se naći na ozbiljnom testu.S druge strane, grafika je predivna tako da igra izgleda barem dva puta bogatije nego na PC-ju. Doduše, pozadinska grafika i animacija pokazuju izvesne nedostatke zbog kojih i postoji nešto slabija ocena za grafiku. Pozadina je u jednoj ravni (nema paralaksnog skrola) i pretrpana raznovrsnim detaljima koji povremeno skreću pažnju s akcije. Likovi imaju svega 2-3 frejma animacije što ostavlja efekat grubih, nepreciznih pokreta. Dizajn nivoa je odličan, veličina je adekvanta kao i raspored portalnih kartica čije prikupljanje predstavlja najteži deo igre.Commander Keen nikada neće pomutiti slavu neke Mario platforme, ali svakako predstavlja dobrodošlo osveženje koje ne bi trebalo preskočiti.







me: Commander Keen
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

GB Color

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.5	4.0

DRAGON WARRIOR III





Nakon prošlogodišnjeg paket-kertrdridža s igrama Dragon Warrior I i II, Enix je nagovestio mogućnost izrade trećeg nastavka ove sjajne RPG sage. Od samog početka mnogi su skeptično gledali na takvu mogućnost, tvrdeći da se na Game Boyu ne može napraviti igra koja bi zasenila slavu prethodnika. Međutim, talentovani programeri ove male izdavačke kuće uverili su nas u suprotno - treći deo igre dobio je bolju mehaniku, grafiku i zvuk, dokazavši da na polju FRP igara za GBC još uvek nije sve rečeno.Radnja Dragon Warriora III odvija se u vremenu pre nego što su Hargon i Dragon Lord započeli svoju vladavinu terora, dakle pre zbivanja u originalnoj igri. Igrač se nalazi u ulozi hrabrog tinejdžera koji biva suočen s izuzetno teškim zadatkom. Kralj pred mladića postavlja izazov koji je njegovog oca, Ortegu, odveo u smrt - da pronađe i uništi Baramosa, gospodara demona.áto se izvođenja tiče, ono se ne razlikuje mnogo od sličnih RPG igara: odrađujete izazove (kvestove), sakupljate ekipu vernih saputnika, izgrađujete iskustvo, pronalazite predmete i borite se sa svakakvim oličenjima zla i haosa koja prete zemlji. Kao i većina FRP-ova na Game Boyu, Dragon Warrior III ima jednostavan interfejs i sistem menija koji omogućava jednostavnu upotrebu predmeta i oružja i potezni sistem borbe u kome se možete braniti, napadati ili pobeći. Tu i tamo može se natrčati na poneku novinu koja ova igru izdvaja iz klišea (izgradnja iskustva, likovi, trofeji koji ostaju iza ubijenih protivnika, novi predmeti), ali mnogo je bitnije to da su svi elementi programa jednostavno - savršeni.Sa strane tehničkih karakteristika, nikakvim prigovorima nema mesta. Grafika je fenomenalna i detaljna, boje savršeno uklopljene, a animacija iznenađujuće kompleksna. Jedino su zvučni efekte pomalo podbacili, ali daleko od toga da su loši. Sve u svemu, ljubitelji FRP-a - pazarite ovu igru.





Ime: Dragon Warrior III
Izdavač: Enix
Sistem: PAL
Žanr: FRP

GB Color

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

98%

GRAN TURISMO™ 3
A-spec

Miljan Lakić





Da li se sećate prvog broja našeg i vašeg časopisa (u daljem tekstu Bonus)? Da, prošlo je dosta vremena od tada, a ja sam u međuvremenu bio malo i u vojsci, pa sam skoro i zaboravio kako to izgleda kada baš vama dopadne nešto ovako dobro (ako se ovo može nazvati samo dobro). Šta sam ono hteo da kažem? A, da. Prva igra predstavljena u rubrici Nove igre je tada bila Gran Turismo 2. I tada je meni pripala ta čast (za onog čije se ime ne sme spominjati - je l' vidiš kako se to radi? Mislim kako se dobijaju legendarne igre na opis. Znači lepo, ljubazno, učtivo predočiš uredniku da ukoliko baš TEBI ne poveri opis određene igre pravi POSLEDNJU grešku u svom dolazi-mu-bolan-kraj-za-2-minuta-





životu. A ne kao ti, BAM!!! U glavu, pa u bekstvo! I gde si sad? Misli o tome.). I uvodni tekst je glasio nešto poput (dozvolite da citiram sam sebe): " Najočekivaniji nastavak neke PlayStation igre je tu - da li je bio vredan čekanja?". Sada bismo taj naslov mogli u potpunosti da ponovimo, samo što su sada u pitanju PlayStation 2 i Gran Turismo 3. Pa je l' vredelo čekanje i šta se to promenilo u međuvremenu?

E sad, ako baš mrzite igre (i to barem u meri u kojoj je onaj - nećemo mu spominjati ime - omražen od strane Darka) koje za svoju temu imaju vožnju, vi nemojte čitati ovaj tekst dalje. Dovoljno je samo da znate da je najvažnija igra za PlayStation 2 u ovom trenutku upravo Gran Turismo 3.



Ovo je igra koja se na Zapadu prodaje u paketu sa "Psetom dva" i koja uz još nekoliko naslova "nosi" prodaju PS2 i, slobodno možemo reći, spada u one igre koje odlučuju o sudbini ove konzole.

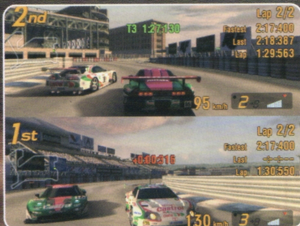
Do sada na "dvojki" već imamo nekoliko super-produkcijskih igara, ali od ove igre u stvari počinje brojanje. Dakle, grafički igra je čudesna, neverovatna, ovako nešto morate videti da biste shvatili o čemu ja sad ovde čukam. Super ispolirana i šokantno živopisna, GT3 ide bar tri koraka dalje od svega što ste do sada videli u igrama. Fenomenalno modelirani objekti (dakle ne samo automobili) kombinovani sa neverovatnom količinom pažnje posvećene detaljima a posebno osvetljenju pružaju u celini još neviđeni trkački doživljaj. Način na koji je predstavljen odsjaj sunca na stazi i refleksija od metalnih i staklenih površina potpuno zavarava oko da zaista gledate prave automobile na pravim trkačkim stazama. Senke i osvetljenje su u potpunosti iskorišćeni da daju život "okolišu" i čine da on izgleda "zdravije" i realističnije nego u bilo kojoj drugoj trkačkoj igri.

Zvuk, pa i on je posebna priča. Razlike u zvuku motora različitih automobila su toliko primetne da bi i najveći "panj" razlikovao, recimo, riku osmolitarskog Vipera i zviždanje nekog "malokalibarskog" žutaća. Kao i grafika, zvučni efekti su napredovali u velikoj meri. Zvuk je čist, a detalji čine da ukupni grafičko-zvučni utisak bude, pa ne znam, "fatalan". Što se tiče muzike u ranijim GT izdanjima, ja lično nisam bio zadovoljan. Bila je tu poneka pesma koja bi mogla da prođe, ali muzika je bila definitivno najslabija tačka igre. Ovog puta izbor je značajno širi tako da će svako pronaći nešto za sebe.

A sad "the gameplay".

Ajde, sad recite iskreno šta mislite da ću vam reći? Da li možete da zamislite da može slediti nešto što će pokvariti utisak koji sam vam do sada predstavljao. Pa naravno da ne možete. I tako i jeste. Ovde je ono, šta? Glavno.Možda će vam zvučati čudno da GT3 nudi izbor automobila koji ne čini ni trećinu ukupnog izbora automobila u GT2, ali uprkos tome, igra daje mnogo više nego njene prethodnice. GT3 sadrži 60 šampionata, plus 10





reli kupova i plus 10 endurance kupova. A poneki od tih šampionata su poveliki, tako da sadrže po desetak različitih trka, a svaku trku ćete voziti po barem dvadeset krugova. Ovo definitivno nije igra koju ćete završiti preko noći. U stvari, GT3 sadrži toliko "zvrčaka" da će vam, ukoliko ste ozbiljni u nameri da je završite do kraja, trebati "ihi-hi" vremena da realizujete vašu zamisao.Ovog puta šampionati su još raznovrsniji nego ranije. Trke proizvođača su brojnije, tu su i 80-ete, pa British GT car racing, pa uobičajene FF, AWD, FR, NA i Turbo mašine. I kao šlag na torti, prvi put u GT serijalu, F1 šampionat. Da, da, ovoga puta su tu i najbrži među najbržima. U igri postoji ukupno 6 skrivenih F1 bolida (zasnovanih na pravim, starijim modelima koji su "zujali" u periodu od '86. do '94. godine), koje ćete morati da otključate uspešnom vožnjom, a sam F1 mod otključavate tek kada završite svih 40 Beginner i Amateur kupova, što nije toliko težak koliko je dugotrajan zadatak. F1 šampionat je veliki izazov sam po sebi - 10 različitih staza, svaka sa po 25-78 krugova. Samo da biste završili ceo F1 šampionat, potrebno je oko 10 sati igranja, pa sad vi recite... Polyphonyjevci su ovog puta (verovatno kao posledica pritiska od strane igrača) mudro uključili save game opciju unutar samog šampionata tako da uvek možete snimiti igru, mada ako imate deset sati vremena za bacanje, vi nemojte da snimate. U ovom trenutku moram da priznam - ja obožavam GT3 (ma nismo primetili! -prim. članova redakcije i čitalaca). Ovo je najbolja simulacija vožnje koja postoji, a ujedno i bestseler igra koja postavlja PS2 tamo gde bi i trebalo da bude. Na vrh. Ali... (boli me što ovo moram da kažem) ništa nije savršeno, pa ni GT3. Postoje i u GT3 neki problemčići, minornog i beznačajnog karaktera, ali ipak postoje.

U stvari nisu toliko beznačajni, jer me pomalo i nervira-ju. Zašto? Pa zato što je sam doživljaj vožnje isti kao i u GT2, prvenstveno u smislu veštačke inteligencije protivnika. Radi se o tome da je ovoliko kašnjenje igre pravdano time da Mr. Kazunori Yamauchi (glavni i odgovorni iza ove igre) sa svojim timom želi da postigne da se osećate da vozite protiv živih protivnika koji i razmišljaju. Pa šta se desilo sa tim obećanjem? Gde su obećana lukavstva protivničkih vozača? Gde su prljavi i podmukli potezi? Gde je namerno isecanje putanje? Gde je izbacivanje protivnika van staze? Gde je ono "pamti pa vrati" ponašanje za ono što ste mu učinili u prethodnom krugu? Gde je elegantno preticanje, umesto "iščukavanja" dok se jedan ne izdvoji ? Sve je to bilo obećavano za ovaj nastavak!

Jeste da je upravljanje glatkije, osećajnije, mekše, sa više finesa, ali ponovo prolaze iste fore kao i u dvojci. Ponovo možete da se naslonite na bankinu sa 300 na sat i prođete krivinu u punoj brzini! I dalje nema fatalnih sudara, posle kojih nema nastavka trke. I dalje je nemoguće prevrnuti auto. Dobro sad, za neke stvari za koje nije najavljeno poboljšanje, ne možemo ni očekivati da budu ispravljene,ali postoji još jedna stvar koja je donekle ispravljena u GT2 (u odnosu na GT1) ali nedovoljno, a isto važi i za GT3. U pitanju su ograničenja za učešće u određenim trkama. Šta je smisao ovih ograničenja? Pa zahvaljujući njima omogućava se (tj. trebalo bi da se omogući) da konkurencija u trci bude ravnopravna u smislu snage motora, težine vozila i ostalih presudnih faktora, tako da se protivnicima suprotstavite veštinom, a ne snagom. Naravno, ukoliko ne uživate u žestokoj konkurenciji, ovo vam neće predstavljati problem, ali valjda je suština u tome da bude trka bude napeta, a ne da obilazite protivnike po nekoliko krugova jer su njihove mašine inferiorije u odnosu na vašu. Gde je tu draž pobede? Kako da se radujete pobedi koju ste lako zadobili protiv nemoćnih protivnika? Sledeće pitanje su staze. Ajde, razumem ja da izrada staze zahteva užasno mnogo vremena i truda, što bi ponovo povisilo troškove razvoja igre i pomerilo termine izlaska za još ko zna koliko, ali ljudi moji, pa vrtimo se na istim stazama već, koliko, 6 godina? Kada bi barem odgovorni za produkciju malo mućnuli glavama, shvatili bi koliki bi novac mogli da uzmu samo na taj način što bi







Igrača	1 - 2
PlayStation 2	Kompatibilno
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

Ime: **Grand Turismo 3**
Izdavač: **SCEE**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Vožnja**


PlayStation 2







novim stazama, a na obostrano zadovoljstvo i njihovo i obožavalaca ove igre? Premalo novina na ovu temu - definitivan minus za Polyphony Digital. I još nešto što sam već rekao, mnoge trke su preduge jer se vozi previše krugova, pa sve to postaje pomalo zamorno, jer polako gubite osećaj da se igrate, a lagano stičete osećaj da radite, a ne verujem da su kreatori to imali na umu kao svrhu igre. Za one koji baš vole i žele da voze bezbroj krugova, tu su Endurance takmičenja, a nas obične igrače koji samo želimo da uživamo u igri, pustite da malo predahnemo.

No, uprkos svim nedostacima, ma već znate šta ću reći... ja volim ovu igru! Nije savršena, ali jeste najbolja. Automobili su fabulozni (znači za priču), grafički i zvučno nema joj ravne, pravi izazov je završiti je u celosti, arkadni mod je bolji nego ikada i, ironijom sudbine, na najtežem nivou predstavlja veći izazov nego GT mod. GT3 je, bez sumnje, super hit, iako je to u suštini ista igra još od GT keca, što nam samo govori koliko je keč bio dobar. Sve u svemu ovo je najbolje trkačko iskustvo koje možete doživeti van trkačke staze.

Završićemo rečima samog Kazunori Yamauchi-ja, čoveka koji stoji iza cele ideje Gran Turisma: "Gran Turismo je prikazao svetu svu skrivenu moć PlayStationa. Sa GT3, izvešćemo isti trik, ali u verziji za PlayStation2. Zgrabite kontroler, izvezite prvu krivinu i odmah ćete shvatiti na šta smo mislili kad smo govorili o suptilnoj realnosti osećaja vožnje GT3. Spremite se da ponovo doživite uzbuđenje koje ste osetili kada se Gran Turismo pojavio prvi put..."







Miloš Marković

CITY CRISIS





Verovatno se svako od vas barem jednom u svom životu zapitao kakav je život onim ljudima koji su uvek na mestu nesreće. Kako je ljudima koji okreću 911 (u našem slučaju 94)? Kako izgleda boriti se protiv najgoreg neprijatelja, vatrene stihije? Ponosni vlasnici PS2 konzole odgovor mogu pronaći upravo u ovoj igri. Vaš zadatak je da kao član ekipe za spasavanje budete uvek na mestu nesreće i pomognete unesrećenim ljudima. Međutim, ukoliko ste pomislili da ćete do mesta nesreće stizati teško usled gužve u saobraćaju, grdno ste se prevarili. Umesto da se kroz grad probijate u kolima, na raspolaganju vam je spasilački helikopter. Međutim, upravo ovde dolazi do izražaja najveća mana igre, a to su kontrole. Naime, igra koristi dual-pad sistem upravljanja ili upravljanje sa obe analogne palice. Ovo je izvedeno na krajnje konfuzan način jer se levom palicom upravlja levo-desno, dok se desnom upravlja gore dole. A tu su još i R2 i L2 tasteri kojima skrećete. Kada se sve sabere, dobijate 4 tastera za kretanje. Moram pomenuti i to da je za navikavanje na kontrole potrebno dosta vremena. Ukoliko jednostavno nemate živaca za tako nešto, onda zaobiđite ovu igru. Nemojte misliti da ćete, ako ste vešt gamer, imati sreće u ovoj igri. Vrlo često ćete olako poljubiti zgradu, a da ne pominjem oštećenja koja ćete tada napraviti - više štete nego koristi. Elem, da se mi vratimo na samu igru. Vaš prvi zadatak vas odmah stavlja u nemilosrdnu borbu, bez ikakve pripreme za to. Moraćete da pronađete zgradu koja je u plamenu, da je za što kraći vremenski period ugasite i spasete eventualne žrtve. Ukoliko žrtava ima, moraćete da smanjite brzinu i visinu na kojoj se nalazite i spustite jednog člana tima po njih. Kad ih jednom sve pokupite, morate da ih prebacite do najbliže bolnice koja ima heliodrom(big H). Međutim, ako mislite da je tome kraj, grdno ste se prevarili. Taman kada krenete ka bazi i malom predahu, iz štaba vam javljaju da je došlo do nesreće na putu i da treba spasti žrtve. Ukoliko ne stignete na vreme, oduzima vam se izvestan broj poena od ukupne sume. Ukoliko se desi da neko pogine, vi njegovo telo morate prebaciti do mrtvačnice (gadan posao). U kasnijim misijama dobijate bolje helikoptere kojima se lakše upravlja i imaju veći kapacitet rezervoara za vodu, ali i teže misije. Kada kažem misija, moram pomenuti i to da su misije odrađene na potpuno drugačiji način od onoga do sada viđenog u sličnim igrama. Sve je jedna celina, dok je prelazak na sledeću misiju kratak predah, dopunjavanje goriva i rezervi vode i onda 'ajd jovo nanovo. Ukoliko se desi da vam ponestane goriva, moraćete da se javite vašem pretpostavljenom (sletanjem na heliodrom pre vremena), pri čemu se misija automatski prekida do popunjavanja gore pomenutih rezervi. Sam grafički izgled igre je neverovatan, ali ne koristi maksimum. Grad je urađen detaljno (ako ste igrali Crazy Taxy, znate o čemu govorim), a bukvalno možete de se krećete kroz svaku ulicu i zavirite u svačiji stan. Pri tome, ako se desi da ste slučajno udarili u nešto, šteta će biti vidna. Takođe morate paziti da kojim slučajem ne uništite važne zgrade ili zabavni park jer će vam dozvola za rad biti oduzeta; to znači sve iz početka, ali sada ćete morati da zaslužite dozvolu za rad. Zvuk i muzika. Hmmm... Pa slobodno mogu reći zadovoljavajući, ali neodgovarajući (čak se i rimuje). Da li možete da zamislite igru u kojoj vi spasavate živote i hard core, tehno u pozadini??? Jenostavno, muzička podloga nije odgovarajuća za ovakav tip igre, ali s druge strane jako lepo je odrađena. Zvuk.. pa recimo lep i kvalitetan. Sve u svemu, zvuk zaslužuje ocenu koju je dobio. I za sam kraj - kratki rezime. Loše kontrole, linearne misije i dosta zabave. Ukoliko ste ponosni vlasnik PS dvojke, ovu igru probajte samo ako imate živce za navikavanje na komande. Ukoliko ste "kratki" po ovom pitanju, igru zaobiđite. Moj komentar na sve ovo je: solidna igra koja je mogla da bude i malo bolja, ali svaka čast za trud.







Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: City Crisis
IzdavaĀ: SCEE
Sistem: NTSC/PAL
Žanr: Akcija

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	3.0

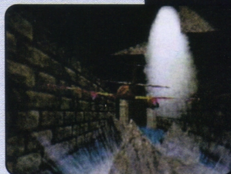


Sky Odyssey

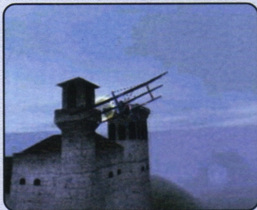
Satori Jo



Evo jedne igre koja se nikada ne bi pojavila da toliki broj softverskih kuća nije počeo da pravi igre za Playstation 2. Zbog ogromnog broja igara koje se prave za sistem, moralo se dogoditi da barem jedna bude potpuno drugačija od ostalih. E ta igra je Sky Odyssey.Uspeo sam da započnem tekst a da ne pomenem Pilotwings 64! Zbog čega je ovo bitno? Sky Odyssey svi porede sa Pilotwings 64, najviše zbog toga što su i jedna i druga igra uspešne simulacije letenja na konzolama u kojima nema pucanja niti borbe. Samo letenje i to sa autentičnim fizičkim modelom što prevedeno na srpski znači da se letelice ponašaju kao u pravom svetu, a ne arkadno. Doduše, sa ovim se svaka sličnost između dve igre završava. Sky Odyssey je mnogo veća i komplikovanija igra, sa više različitih modova od kojih je jedan čak i avantura. Pilotwings 64 je bio samo skup letačkih izazova na poene i vreme.Pored moda priče, tu su i Target i Sky Canvas modovi koji od igrača/letača zahtevaju da svoje letačko umeće pokaže prolazeći kroz mete ili izvodeći akrobacije, ispisujući znakove na nebu obojenim dimom i to na način koji je unapred zadat. Ako mislite da su ovi modovi laki, onda se grdno varate. Preciznost koju oni zahtevaju je zaista velika i nijednog trenutka ne možete sebi dopustiti grešku. To je, u stvari, odlika celokupne igre. Fizički model je izuzetno veran pravom životu, ali dok je to u Nintendovoj igri doprinosilo zabavi, ovde to doprinosi samo potrebi da se jako skoncentrišete da ne napravite grešku. Ne samo da se letelice ponašaju kao što bi to činile u pravom životu, već je i upravljanje adekvatno realno izvedeno (doduše ne toliko komplikovano kao letačke simulacije na PC-u). Za razliku od Nintendo 64 joypada, Playstation 2 joypad ima dodatni analogni joystick koji dozvoljava komplikovanije komande koje, iskreno, više podsećaju na prave avionske. Komande će svim početnicima biti prava prepreka na početku igranja. Ipak, oni koji ne žele da se uhvate u koštac sa realističnim modelom upravljanja mogu izabrati lakši način koji je takođe ponuđen.Kada se naviknete na upravljanje i započnete misiju, primetićete dve stvari. Nivoi su izuzetno veliki i vremenski uslovi se stvarno osećaju. Udarci vetra, turbulencije, kiša, sneg, sve vremenske neprilike se kroz komande letelice adekvatno osećaju. I ne samo da se osećaju, one imaju i svoj smisao i ulogu u misijama Story moda. Priča ide ovako: vi ste pilot koji u skupini ostrva pokušava da nađe izgubljeno svetilište sa blagom. Da biste to uradili, morate da prođete kroz niz letačkih misija sa veoma raznovrsnim zadacima. U jednoj misiji nosite zalihe kampu, u drugoj se borite sa olujom, pokušavajući da se spustite u centar tornada. U trećoj kroz snežnu mećavu pratite voz, pokušavajući da se prikačite da biste dopunili gorivo, itd. Skoro ni jedna misija neće biti slična prethodnoj, a ni u jednoj nema pucanja!Nivoi na kojima se zadaci odvijaju su raznovrsni i izuzetno veliki. Od širokih zelenih ravnica, preko kanjona sa obrušavajućim stenama, do podzemnih pećina, igra će letača provesti kroz najraznovrsnije krajolike. Vremenske prilike će se takođe menjati u toku igranja pa misiju možda počnete sa sunčanim vremenom da biste je završili (verovatno prerano) u snežnoj oluji. I samih letelica ima desetak, a na njima možete menjati delove da biste ih prilagodili misiji koja vam predstoji. Izbor prave letelice i njeno podešavanje su neophodni i često nećete moći da završite misiju a da ne razmislite koja letelica i sa kojom opremom bi najviše odgovarala zadatku. I tada, sa pravim izborom, završavanje misije je izuzetno težak posao. Misija se sastoji od jednog zadatka po nivou. Tu su i prsteni checkpointi za koje, ako sve skupite, dobijate bonus na kraju nivoa. Tu su i akrobatski manevri koje sa letelicom možete izvoditi dobijajući akrobatske poene. Sve to, skupljeno na nivou koji u proseku traje po desetak minuta, čini da koncentracija koja se od igrača zahteva mora biti vrhunska. Prosto rečeno, ovo je jedna veoma teška igra koja će vam oduzeti mnogo vremena, ali i doneti puno zadovoljstva u saznanju da ste odličan letač.Ako je prethodni deo teksta hvalio igru, mora se pomenuti i ono što nije dobro - a to je grafika. Najlošija je tekstura. Ogromna prostranstva na nivou su popunjena jednolikim i ružnim teksturama koje baš i ne odgovaraju moći ove konzole. Ipak, mora se znati da je ovo jedna od prvih igara razvijanih za sistem. Da napravim još jedno, poslednje poređenje sa Pilotwings 64 - ako je ona bila pravljena da pokaže grafičke moći Nintenda 64, ova igra je potpuno suprotna. Grafika u njoj pati od male vidljivosti, ružnih tekstura i povremenog usporavanja; ali, sa druge strane, grafički efekti vremenskih uslova, kapljice kiše koje udaraju o krila, pahuljice snega i slično sjajno su izvedeni. Muzika, takođe, odgovara ovoj igri i zaista joj podiže atmosferu.Sky Odyssey je igra koja će privući igrače koji vole izazov i avanturu i ne mare za poene ili ubijanje. Osećaj kada kvalitetno odletite misiju je neponovljiv i vredan je sveg truda i koncentracije uloženih da bi se cilj postigao. To je osećanje koje danas malo koja igra nudi i zbog toga je Sky Odyssey značajna Playstation 2 igra.









Igraca: 1

PlayStation 2 memorijska kartica (8MB): 651KB

PlayStation 2: Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Sky Odyssey
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura



Uroš Tomić

DARK Angel

Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

Ime: Dark Angel
IzdavaÂ: Metro 3D
Sistem: NTSC
Ćanr: RPG

PS2 PlayStation 2



Milion puta prokleti, prokleti pirati... Da im je svaka neispravna verzija za u oko, krv im lopovsku, prevarantsku, onu pretposlednju - izdajničku i sabotersku! U moje vreme (kad sam ja bio mali), ljudi su umeli na vešt način da izripuju igru tako da je ne upropaste skroz, a ovi danas - posledji primer neznanja i nevaspitanja, sviranje uz genitalije tipa (unjkav i tulav glas cvikeraša - megabajta)"Ja sam opak šmeker, a ne umem da napravim razliku između šolje za kafu i one za WC, pa uriniram i vršim nuždu u onu malu, dok pijem iz one velike..."! Uhvati mongoloid da krekuje, pečuje, pa isekao intro, a ja se našao u zbunu. Džaba mi sav materijal koji sam imao kada nijesam mogao to okom popiti i nagledati se kvalitetnih filmskih sekvenci (u kojima PS2 ne oskudeva).Zašto ovako reagujem? Ma nisam ni skapirao kad je igra počela; očekivao sam da mi se pred očima ukaže uvod u priču kad ono - NEMA! Mislim ja dalje, ho-kej - valjda će posle uvodnog klanja nešto isfilmovati, a ono opet ćorak. Daleko od toga da igra ne valja, odiše nekim old school mirisom, ali ne kao da smrdi, već mnogo kvalitetnije. Setih se odsustvovanja sa redovne nastave i trovanja pretečama današnjih Diablova i tako tih igara (Shackled, Black Tiger, Gauntlet...), te mahnitog ubacivanja žetona u prorez aparata i zaušaka od starijih, ljubomornih igrača... milina! Bekstvo od realnosti i sumorne svakodnevice u najboljem izdanju - smatram da je to adekvatan opis za igru ovog tipa.Sama po sebi ne donosi bilo šta senzacionalno ili epohalno, više predstavlja neki polu-klon već pomenutih igara, veoma kvalitetno odrađen i realizovan koji će vam verovatno oteti mnogo vremena, bacajući vas iz situa-



Mihailo Tešić

RUNE VIKING WARLORD

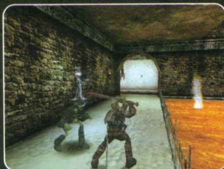
Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

Ime: Rune
IzdavaÂ: THQ
Sistem: NTSC
Ćanr: FPS

PS2 PlayStation 2



Konverzije s PC-a na konzole se sve češće pokazuju kao ne baš tako dobra ideja, a stvar nije poboljšana ni dolaskom konzola "sledeće generacije". Bez ulaženja u (silne) razloge zbog kojih portovi s PC-a ispadaju blago užasno na PS2, recimo samo da mnogi izdavači odustaju od takvih ideja u startu i umesto toga odlučuju da paralelno razvijaju igru za sve platforme za koje je planiraju. Ipak, često i takav proces dovodi do toga da jednostavno dobijemo konverziju s PC-a na konzolu. Dobar indikator je kada se igra prvo pojavi za PC, a tek potom za konzolu. Tako je bilo i s Rune...Dakle, konverzija ili ne - nije bitno. Kakva je igra sama? Pa, utisak je onako... osrednji. Mada Rune poseduje neosporne kvalitete.U pitanju je klasična akcija iz trećeg lica s naglaskom na reč "akcija" (bože, kad pre takve igre postadoše klasične?). To bi značilo: klanice & krvi do mile volje, sve začinjeno odokativnom dozom skakutanja i rešavanja zagonetki. Zvuči prilično standardno. Da nije upakovana u nordijsko-vikinški milje, teško da bi ova igra bilo čime odskakala od proseka. Elem, u ulozi ste Raganra koji već iz nekog razloga ide da ispravi sve krivde koje su mu se dogodile u životu, a naravno pravo vikinško rešenje za to je: "uvati svoju šikiru (mačekanju,





cije u situaciju. Meni samo ostaje da žalim, tugujem i patim u pomanjkanju fondova koji bi mi obezbedili jedan Sony2, ali kad se već niste setili da mi doturite koju ˝donaciju˝ - ja vam to sigurno neću tražiti (jok i neću - ako imadete kakvih novčanih jedinica koje su vam VIŠAK, slobodno ih pošaljite MENI na redakciju, a ja ću vam se MOŽDA zahvaliti pominjući vaše puno ime i prezime, godine i mesto boravka, ali - naravno, samo ako količina novca bude ADEKVATNA! prim.aut). Počinjete igru sa pogledom iz polu-ptičje perspektive, u godini 1670, noseći sečivo i musketu u ruci, dok horde neumrlih napadaju seljane koji pokušavaju da se odbrane. Nekoliko sekundi nakon toga, svi će vam se zahvaljivati, a vama će za oko zapasti dvoje stanovnika koji se šunjaju, noseći svoje ime odmah iznad glave. Kada budete pričali s njima, shvatićete da su to dvoje ugledniji ljudi sela i da od njih kupujete oružje i opremu, a i da su zaduženi da vas naoružavaju quest-ovima. Prva tri zadatka (pergamenti koji stoje u inventaru) su oslobađanje tri seoceta koja su napali monstrumi. Kvestovi koje morate da ispunite dalje će vam otvarati priču, ali će vam i ojačati tri statistike - istraživanje, vojne i ekonomske sposobnosti. Ispunjavanjem ova tri zadatka shvatate da su to tri jedina uporišta ljudi sa po dvoje ˝uglednih ˝ u svakom.Misije na koje vas šalju su misije oslobađanja zatočenika, ubijanja opasnih monstruma koji se kriju u tamnicama, pribavljanja resurasa ili predmeta od važnosti. Usput ćete skupljati novac i predmete koji oporavljaju duh i energiju, oklope i oružja, te izvore moći neprijatelja - dragulje mistične energije, kristalne lobanje i fragmente želatinozne materije mutanata koje ste poklali. Svako oružje vam pomaže u sukobu sa određenim tipom neprijatelja što je naravno obnarodovano u inventaru, a samo oružje pored karakterističnog izgleda poseduje svoj nivo (Saber level 1, Saber level 4, Pistol level 3 itd.), a neka imaju specijalna svojstva, pa se pored novca u cenu koštanja uračunavaju i izvori moći (dragulji, lobanje, sluz). Predmeti se ocrtavaju na vama, kao i oružja i oklopi, a sada prelazimo na rešenje inventara...Inventar (select) je rešen tako što na četiri dugmeta bez funkcije raspoređujete predmete. Kada stavite oklop (koji ide u nezavisnu kutiju), možete da stavite neko sečivo na kocku, pištolj na krst, zaštitne narukvice na krug i čizme na trougao. Čizme će vam omogućiti da skačete, a narukvice da se branite, dok će vam oružje služiti - sigurno ne da čačkate zube ili







toljagu, topuzinu...) i pokaži im, šinko." Zaplet i nije toliko bitan - dolazi Ragnarok, treba braniti sveto kamenje od zala, zar ti treba još, hvataj već jednom tu sekiru... Po pitanju priče dodatno su me demotivisale "animacije" koje em ponekad štucnu, em prečesto liče na poslovičnu borbu crnaca u tunelu. "äta se ovde događa? Valjda nešto s drakarom (vikinškim brodom). A možda je u pitanju svemirski brod?" A brate, PREDUGO se sve to učitava. Uostalom, ako uzmete da igrate igru, priča će vam se kas'ti sama.Rekoh: "ako uzmete da igrate igru." äto se tiče igranja, samo mislite: "Soul Reaver" i dodajte razna oružja s kojima možete izvoditi poteze i krda, krda, krda neperijatelja na kojima ih možete uvežbavati. Ragnar je prilično zadovoljavajuće obdaren po tom pitanju - možete na razne načine mahati sekirama, mačevima i topuzima. Ubacite u sve to zdravu dozu magije (Ragnar pomoću runa može koristiti i natprirodne moći) i imate lepu zabavu - ako volite igre u kojima jedini predah od klanja dolazi u vidu mesta na kojima treba puno skakutati, a bogami i zagonetki, s tim što se one najčešće svode na pronalaženje pravog prekidača - bar u delu igre koji sam odigrao. Kontrole su sasvim OK - uostalom, PS džojped kao da je izmišljen za ovakve igre. Kada se malo naviknete (što valjda važi za svaku igru), sve bi trebalo da ide bez većih problema.Rune poseduje i opciju za više igrača - ali ne znam ko bi mogao da nađe i gram zabave u borbi jedan na jedan s istim oružjima i istim potezima koje imate u igri za jednog igrača. Ko voli oružane duele, uvek će pre uzeti Soul Edge ili Bushido Blade. U Rune je ova opcija izgleda ubačena samo zato da bi se, eto, moglo reći kako Rune ima i multiplayer. Oh, tu je i split-screen koji nema preteranu svrhu osim da dodatno koči broj sličica u sekundi...I tu dolazimo da grafike. Igra izgleda prilično lepo,

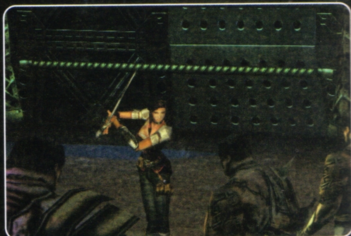




prevodite stare i zanemoćale preko ulice... Ipak, stekli ste generalnu ideju, pa... (fri)kombinujte, jašta! Medicinu isto koristite, morate da je rasporedite na tastere itd. itd.Nažalost, pošto ne raspolažem konzolom (znam da kukam, ali šta da radim - valjda će se naći neka mlada, lepa i sažaljiva devojka da me SPONZORIŠE i teši dok ne sazrim kao osoba i umetnik), nisam uspeo da proverim kako se kreature ponašaju kada malo ojačate, kakva su oružja docnije i kako izgledaju neki opakiji monstrumi. Dovoljno je reći da oružja ima više tipova i sve impresivnije izgledaju kako im nivoi skaču, a kasnije dobijate i bombe i kuburetine i kose (Syche, il' kako se već piše) i PARE i... i... i glavobolju jer je igra stvarno "boli glava" i to u najpozitivnijem smislu. Samo klanje i usmeravanje - Pođi sine (ćerko) u Nekropolu i pokolji sve do 5-og nivoa, te se vrati da te đedo sa zlatom daruje... Kreni mladi slayer-u i oslobodi Zemlju Leda (quest - 100 monsters remaining), pa se vrni da ti dam PET zlatnika (budalo, ovco, šarane...prim.aut).Sve je onako kako ja volim, malo komično, malo tužno i sa mnogo krvi. Iako nemate magije (a i šta će vam pored pirotehnike i sečiva), spirit vam služi za specijalne zamahe (malo pridržite akciju napada oružjem - ili vitlate ili prangijate ko blesavi) koji će vam biti od goleme pomoći. Ocene same o sebi govore, jedino je utisak narušen neimanjem introa i obaveznom memo kartom, bez koje je igru nemogućno startovati. Šta da vam kažem - kose u ruke pa na nove ratne zadatke...



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5





mada je sva nekako mračna (ne samo kada su animacije u pitanju)i to toliko da ponekad ne možete da primetite bitne stvari (kao što su ti prokleti prekidači). I da - broj sličica u sekundi ponekad primetno opada što dovodi do usporenja igre. Modeli u igri su generalno fini i dobro animirani. Ragnar zaista ume da deluje bajinski kada čopa neprijatelje u komadiće, a razlog tome nije samo lepo odrađeni Ragnar, već i lepo odrađeni neprijatelji koji se raspadaju u komadiće. Grafika, kada se pogleda kao celina, uopšte nije loša. Ali, da li vam je to dovoljno, vi stalno vizelno bombardovani i razmaženi pripadnici cyber-generacije?āto se zvuka tiče, efekti su dobri, mada malo zamorni (Huaa! Krkrlj. Huaa! Splaš. Huaaa! Huaaa! Arghhhua! Itd.) Muzika je zato dobra i atmosferična, na momente čak i vagnerovska (Ah, taj "Let Valkira". San svakog poštenog Vikinga.)I eto, to je Rune. Može to i bolje. A uz skori nalet gomile najavljenih igara ovog tipa (Devil May Cry, Soul Reaver 2) koje prosto vrište "do jajaaaa!", Rune neće moći dugo da se održi.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	4.5	3.5

Klonoa 2

Lunatea's Veil

Satori Jo







Veoma me raduje činjenica da sam dobio zadatak da na papir stavim svoje utiske o Klonoa 2. Prvi deo, koji se pojavio na Playstationu pre nekoliko godina, bio je jedna od onih igara koje ne samo da zauzimaju značajno mesto u portfoliju softverske kuće Namco, već i dostižu maksimum Playstationovih grafičkih mogućnosti u pravljenju kvalitetnih i jednostavnih platformskih dvodimenzionalnih igara i u stvaranju sjajne trodimenzionalne grafike. Klonoa 2 nimalo ne menja ovaj recept, već ga samo poboljšava tamo gde je to mogućno, ne uništavajući ni jedan deo onoga što je prvu igru činilo jednom od najboljih platformskih igara. Ukratko, Klonoa 2 donosi novu priču, izrazito lepšu grafiku i vrlo malo promena u samom načinu igranja. Kao Klonoa, mačkasto biće sa bejzbol kapom i ušima nalik na ruke, bivate uvučeni u svet snova. Za razliku od prve igre gde je Klonoa doživeo avanture u svom snu, sada je on uvučen u svet satkan od snova. Njegov verni prsten je još sa njim i on omogućava da Klonoa napreduje kroz nivoe Lunatee, sveta snova. Čudne stvari se dešavaju u Lunatei. Pored četiri zvona harmonije, peto zvono zla preti da se pojavi i svojim oglašavanjem naruši sklad ovog prelepog sveta. Na putu da povrati harmoniju Lunatei, Klonoi će pomagati i sveštenica-pripravnik Lolo i njen ljubimac Popka. Njihova uloga će biti da razvijaju priču i neće imati direktnog uplivа u same nivoe gde je sve ostavljeno igraču koji upravlja Klonoom. Potrebno je objasniti i vrlo jednostavan princip igranja koji je tako inteligentno smišljen da omogućava mnogo igračke inventivnosti i zahteva poprilično umeće od igrača koji želi da završi igru stoprocentno. Nivoi kroz koje Klonoa prolazi su napravljeni trodimenzionalno, ali je igraču omogućeno samo da se kreće levo-desno, kao na šinama. Ovaj princip je poznat iz Pandemonium igara koje su tada nazivane 2 D plat-formama. Na pojedinim račvanjima mogućno je izabrati između dva puta, pa je tako povećana potreba da se već jedanput pređeni nivoi ponovo pređu, ako igrač želi da nađe sve predmete i dobije bonus u vidu dodatnih nivoa. Igrač će definitivno želeti da postigne taj cilj jer su nivoi zaista efektni, i grafički i po samom dizajnu. Druga glavna karakteristika igranja je da Klonoa može da uhvati neprijatelja i iskoristi ga za veći skok ili da pokupi predmete koje standardnim udarcem ne može da razbije. Sa različitim vrstama neprijatelja ovaj jednostavan princip dobija na dubini i komplikovanosti.









Grafika je deo igre koji je pretrpeo najprimetnije promene u odnosu na Playstation prethodnika. Likovi su izuzetno detaljni i predivno animirani sa suptilnim efektom crtačkog oivičavanja (na engleskom cell shading, najbolje poznat iz Dreamcast igre Jet Grind Radio). Pored likova, i sami krajolici kroz koje će igrač prolaziti su predivno i vrlo efektno dizajnirani i animirani, pa je celokupan utisak zaista dostojan sveta snova koji igra želi da predstavi. Grafički su posebno efektni momenti kada Klonoa dođe do topa koji ga ispali na novi deo nivoa i kada se pokaže celokupan teren iznad koga Klonoa leti u svoj svojoj trodimenzionalnoj veličanstvenosti. Jer, iako igra omogućava samo kretanje levo-desno, nivoi su potpuno trodimenzionalni i to sa dodatim efektima tipa talasa koji udaraju u obalu na prvom nivou, drveća koje se pokreće pod udarima oluje, i slično. Ovi efekti nisu bili neophodni ali neopisivo pojačavaju utisak koji igra ostavlja na igrača. Zvuk u igri je urađen slično kao u prvom delu jer svi likovi svoj tekst pričaju, ali izmišljenim jezikom, sa prevodom u tekstualnom prozoru. Fascinantno je da svaki lik ima svoj stil priče, pa je efekat očaravajući. Programeri Namcoa su ponovo uspeli da naprave fantastično dizajniranu igru bilo da je reč o zvuku, grafici ili igrivosti. Takođe, ova igra je jednako dobra i onima koji samo žele da protrče kroz nivoe i onima koji vole da sakupe sve što se sakupiti može. To je dokaz genijalnosti tima koji stoji iza Klonoe, a da će ovakvih igara biti još ukazuje i činjenica da taj tim ima i svoje ime u okviru Namcoa - Team Klonoa.







Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno



Ime: Klonoa 2
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma



Uroš Tomić

twisted me



"Dosade zov meni razbija san, ja budim se lagano da upropastim dan..."Digao sam glavu sa jastuka. Ko god da zove, nije sportski da me budi u CIK zore (13h), ipak i ja treba da se otreznim kako valja i trebuje. Telefon je urlao dok sam pokušavao da preuzmem kontrolu nad motornim funkcijama, a DAGADAGADAGA u glavi mi je pritiskalo slepoočnjače tako intenzivno da sam mislio da će oči da mi ispadnu. Još jedan dan i još jedno zaduženje. Nisam dobro čuo koja je igra u pitanju, ali će momci u klubu provereno znati... Nekako mi se krivila soba oko lica, te sam otišao da se istuširam ledenom vodom. Zamalo da se udavim i to u sopstvenim dlanovima (zadremao sam dok sam se umivao), te tako nikakav, sav kao "uneređen" otidoh u pravcu taksija.-Koliko bre za taksi??? 368 dinara od Novog Beograda do Brankovog mosta? Dobro, BATICE, je l' ti ja delujem kao VRANA da me tako ljuto i MUČKI izotimaš za pare? Evo ti pedeset "đunte" i da pevaš... - Mrmlj, grmblj, brombulj, šištači i sektaši!- začulo se iz pravca prljavih usta, ukrašenih žutim zubima i ostacima kačamaka na istim, trenutak pre nego što je pobegao (da mu broj ne zapamtim, ali se sećam da je u pitanju bio Pink taksi, pa vam skrećem pažnju da BOJKOTUJETE ove BANDITE! prim.aut). Taman sam pomišljao da pobijem sve u krugu od pedeset metara, kada sam se setio da sam došao poslom, a ne ZADOVOLJSTVOM (odnosi se na UBIJANJE, a ne na igru prim.aut) i zakoračio u prostoriju. - Šta ima braćo?- upitah ja, a umesto odgovora sačekao me je širok kez i CD u desnoj ruci. Mutno još pred očima, a naočare na njima, nit vidim nit razaznajem, al' poznato... ne, ne verujem, nije mogućno... WOO-HOOO! -Uključuj odmah, molimtemolimtemolimtemolimteeeee!Počeo sam da brujim stazom i odmah poželeo da se još jednom uneredim, samo ovoga puta od sreće. Prašte rafali, animacije, svetlosni efekti, granate, mine, bombe, a ono što ostane ispred mene, teško da se vozilom može nazvati. Momci me kibicuju, ne shvataju kakav ja to taksi spominjem, kakve prevarante, a ja onako iziritiran tripujem onog istog taksistu za volanom svake mašine koju riljam, raznosim i vičem - Pedeset ĐUNTE, muhuhahahaha, koga si ti našao da VARAŠ!- Gledam scenografiju igre i shvatam, bolje do sada video nisam, ajde što ne vidch bolje, nego ne vidch ni mračnije - ni što se tiče likova, ni što se tiče vozila, ni što se tiče atmosfere, a momci već zovu uredika, nije im jasno da li da zovu vatrogasce, hitnu pomoć, miliciju ili Zavod za mentalno obolele RS...Razrešio urednik sa njima, rekao im da me ne dodiruju i da me ne gledaju mnogo, da ujedam i smaram čim me neko čačka, te da me puste da odradim svoje, a ja pobenavio - gledam onaj nivo, ne mogu da verujem šta su ovi KRALJEVI uspeli da konstruišu. Framerate ne pada ispod 60, koliko god da je olupina na ekranu, bez obzira na situaciju i broj projektila koji "flaji" u vašem pravcu, a meni "Krrrrv struji dok zuji Bjuik, brrrr...", motorno ulje, smrt i rasulo na sve strane.Video šta onaj MUSTADONT Sweettooth radi u areni, misli može on mene "na pesnice" i izdobija me (nanu mu naninu), al se ja reinkarniram na nivou i počnem da ga jurim. Zalepio onaj gas, stremim ka njemu, nišanim i okidam, strovalio mu raketić "pod repić", odmah neposredno između branika i "auspuka", te utekoh mučki. On pokušava da me stigne, a ja već pevam - koj je dasa u ekstazi kada preko stotke gazi? - Flojd, Flojd, Flojd, Flojd, Flooojd. Uteknem ja tu, računajući na brzinu, mislim se da je moj Miško GENIJE za vožnju, može i zatvorenih očiju da vozi. Krenuše tu još i Outlaw i Mr.Grimm na mene, a ja okinuo turbo u nadi da ću uteći. Ma kakvi, kraj igre za mene. Mnogo je teško snaći se "na keca", ili je to u pitanju ili sam ja mnogo zahrđao. Mora da je ovo drugo u pitanju, šta više, definitivno je to u pitanju, te startovah igru na Easy i videh da je još zaguljeno. Stvarno me je oduševila ova mračna igretina, a luda atmosfera, ludi igrači, ma keve mi moje - ko da sam među svojima. Mora se bre uči, baćo, da se snađe na ekranu - malo strategija, malo na "guzove" i sve je u redu.Vozila su konstruisana valjano, a kao da sve nose u sebi (od naoružanja), pa to samo treba da pokupite u vidu pojačanja, a ondak sledi animacija "otpakivanja" iz armature avtomobila. Brata mi moga, kao da gledam Transformerse, onaj Sweettooth se







Igrača	1 - 4
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

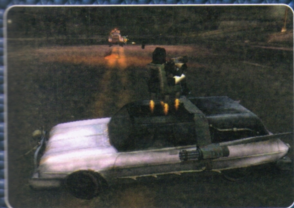
PS2 PlayStation 2

Ime: Twisted Metal Black
Izdavač: Incognito Studios
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina

:BLACK



pretvara u Optimusa Prajm-a, ma kakav Optimus, u demona na 4 točka sa 28 hiljada zadimljenih cevi koje štrklje na sve strane, a sve to prati ona ri-di-didldi-ri-didi-dili melodija "sladoledžijskog" kamioneta. Stvarno perfektno !Da li sam vam već pominjao arene u kojima se krljate? To je tek paranoja najglobalnijih proporcija! Iako neke deluju mršavo i nerasprostranjeno (premda retko), neke će vas zapanjiti veličinom, kompleksnošću i samim izgledom. Svaka staza ili arena - kako vam više odgovara, nafilovana je raznim tajnim prolazima i preprekama, prečicama i platformama. Neke je zaista teško naći tako da ćete morati provesti brdo vremena pronalazeći ih. To je još jedan veliki plus igri - replay value ili vrednost ponovnog igranja. Vraćaćete se na igru koju ćete prvo morati da magistrirate kako biste otvorili bonus igrače, unapredili vožnju i kombinacije napada (kombo udarci), te pronašli "skrivene kutke mračnih umova satanista koji igru napraviše", shvatajući da je igra FENOMEN (ovo tvrdim, a da ne mislim da sam preterao).Ai rutina je posebno dovedena do izražaja, neprijatelj beži kad je pred raskantavanjem, napada u rojevima kada si u krizi, prepoznaje da si tanak sa energijom ili nabiflan teškom artiljerijom, te se ponaša u skladu sa time.Šta je u stvari cilj igre? Ne mogu da verujem da još uvek niste shvatili, ŠTA BRE JA RADIM OVDE, AAAAA? PRIČAM SAMOM SEBI??? PA DEMOLIRATI SVE I SVA!!! NEMA vožnje, cilja, starta, NEMA dece, cveća, leptirića, NEMA MILOSTI BREEE! Last man standing, to je ono što se traži od vas, bilo da



igrate Story mod ili neki od 5 drugih modova koji su vam dostupni. A sve u svrhu jedne ispunjene želje. Naime.Kalipso je organizovao ovaj turnir sa jednim razlogom - da jednom od vas ispuni najveću želju, a svima ostalima uzme dušu.Kako da vam opišem moje oduševljenje, ni sam nisam svestan, a ni pametan (dobro, svestan nikad nisam ni bio, ali šta da se radi, e? prim.aut)... Igra je fenomenalno grafički obrađena, izdetaljisana i zapanjujuće tečno izanimirana, likovi su priča za sebe i mnogo je pažnje obraćeno na njihov individualizam, karakteristike i vozila u kojima se nalaze. Muzika je katastrofalno dobra, a realizovana je upravo filmski, dižući adrenalin i intenzitet zvuka u odnosu na dramatičnost situacije u igri. Smatram da je ovo jedna od igara koja će vas dugo držati zakovanog za teliju, bez obzira da li ste novopečeni igrač ovog serijala ili "stara kvaka" i poznavalac igre (prethodnika, makar onih dostojnih - tj. prvog i drugog dela). 989 Studios su davno preuzeli realizaciju nastavaka i maltene upropastili rezime igre, zabadajući serijal u dubine neuspeha, poraza i agonije. Ipak, hvala Svemogućem Manituu na uslišenju. Hvala, OOO, VELIKI MANITU, što si otelotvorio moje paranoje i frustracije u igri. INCOGNITO STUDIOS-a, VELIKOM ostvarenju, VELIKIH, IN-TER-AK-TI-VNIH magova! HVALA i na DROBNJAKU, VELIKOM nosaču VELIKIH lopti i njegovom VEEELIKOM triku ŽONGLIRANJA (niiije bre nošena, samo je prebacio iz ruke u ruku, al' je sladak je, mali je... prim.aut) na utakmici Yugoslavija - Španija. Hvala Vam svima!





Satori Jo

STRETCH PANIC

Moj ovomesečni zadatak u vezi sa Playstation 2 igrama zaista mi je po ukusu. Pored fascinantne i jako igrive Klonoa 2, dobio sam i najnovije Treasure ostvarenje, Stretch Panic. Verovatno je potrebno reći nekoliko reči o softverskoj kući Treasure koja stoji iza ove igre. Iako je uvek korisno poznavati šta su programeri koji stoje iza neke igre radili u prošlosti, kada je Treasure u pitanju, to je jedini način na koji vredi posmatrati njihove igre. Japansku softversku firmu Treasure je osnovao tim programera koji je pre toga za Konami radio na igri Super Nintendo Castlevania. Svaka njihova igra ne samo da je unosila idejne inovacije u dizajnu igre, načinu na koji se igra, upravljanju, priči ili tehničkim karakteristikama, već je to činila sa toliko svojstvenog stila da ih ne možete zameniti sa igrama ni jedne druge firme. Stretch Panic je igra prepoznatljiva po svim već pomenutim karakteristikama koje su nekad pozitivne, a nekad negativne. Linda je jedna od trinaest sestara, poznatih po lepoti. Demoni zavisti reše da sestre pretvore u čudovišta. To uspeju da urade sa dvanaest sestara, ali demon koji je napao Lindu umesto da posedne nju, završi u njenoj marami. Ova uvodna priča je tako neverovatno vizuelno prikazana da će vam trebati više gledanja da biste shvatili šta se dešava. Nemojte misliti da je to problem jer je intro umetnički urađen, a ne predstavlja samo sredstvo koje igrača uvodi u svet igre. Na početku igre ćete se naći u predvorju iz koga, vodeći Lindu, ulazite u nivoe koji su urađeni senčenjem olovkom (ko se seća spota grupe A-Ha iz osamdesetih godina, zna o čemu se radi). Linda je u ovom svetu lepotica. U stvari, ona ima ogromnu glavu, krupne oči a ostatak tela joj se svodi na štapiće od ruku i nogu koji jedva nose toliku glavu. Zbog toga levi joystick na kontroleru ne upravlja kvalitetno kretanjem Linde. Desni joystick upravlja posednutom maramom koja na svome kraju ima šaku sa okom na poleđini. Ovom šaka-maramom možete uhvatiti bilo šta iz vašeg okruženja i istegnuti ga kao da je od gume. Ovo je i jedina stvar koju pored kretanja igrač može da uradi. Treba li reći da je ova igra nastala kao tehnički demo programera Treasurea za Playstation 2 konzolu. To je jasno čim je uhvatite u ruke. To se ne odnosi samo na fiziku koja omogućava istezanje svega u igri, već i na grafičke efekte, bilo da su u pitanju senke, volumetrijsko osvetljenje, anti aliasing ili bilo koji drugi grafički efekat - svi se nalaze u igri. I dizajnerski igra izgleda fantastično, mada će pitanje stila grafike podeliti one koji je vide na grupu koja je mrzi i onu koja je fanatično voli. To je, u stvari, standardna pojava kada su u pitanju Treasure igre i odnos igrača prema njima. Treba li da kažem da sam ja veliki fan njihovih igara? I pored toga, Stretch Panic me ostavlja ravnodušnim kada je zabavnost samog igranja u pitanju. Ova igra pati od nekoliko veoma bitnih problema koji značajno umanjuju zabavnost igranja i potiru fantastični utisak koji grafika igre ostavlja. Prvo, kretanje jednim joystickom i upravljanje maramom drugim u isto vreme je prilično komplikovana rabota koja se ipak da savladati. Ali, zahvaljujući činjenici da Linda ne može da skače već koristi okruženje koje prvo istegne pa je onda ono, prilikom vraćanja u prvobitni oblik, povuče i ispali u pravcu u kom je gledala, igrači će jednostavno izgubiti strpljenje.Tu je još i sama organizacija igranja. Igra se sastoji od mnoštva nivoa na kojima se nalaze Bonitas, žene sa ogromnim grudima koje morate istezati. Ma koliko ovo zabavno zvučalo, posle nekoliko nivoa to postaje smorno jer je potrebno precizno ih uhvatiti maramom što je sa sistemom upravljanja ove igre problem. Kada to ipak uspete, dobijete poen. Poeni služe da uđete u nivoe gde su vaše sestre, svaka deformisana demonom u neverovatno boss čudovište, kakva samo Treasure zna da pravi. Vidite, specijalnost ove kuće su upravo fantastični bossovi od kojih svaki ima neku caku koju treba saznati da biste ih lako pobedili, ali i sa neverovatnim izgledom i ponašanjem. Jedan od njih će na Lindu povraćati, drugi zahteva da bude vučen za kosu, treći je nevidljiv i mora se pratiti zvukom, sledeći nema oči i po nivou mahnita uz viku da je slep, itd.Sva inventivnost nije dovoljna da ovoj igri obezbedi neprolaznu slavu jer, kada prestanete da se divite i čudite, igranje postaje dosadno. Ipak kao dokaz šta sve Playstation 2 može da postigne u pravim rukama kao i koliko su uvrnute ideje nekih ljudi, Stretch Panic je nezaobilazni deo svačije kolekcije igara.







Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

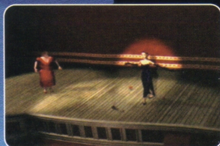
Ime: Stretch Panic
Izdavač: Treasure
Sistem: NTSC/PAL
Žanr: Avantura

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	%
4.5	5.0	2.5	5.0	

TOMB RAIDER CHRONICLES



Kermit



Ako vas je Lara namučila, vreme je da je sredite i mirno spavate. Igra je puna bagova pogotovo na poslednjem nivou i to važi za sve verzije (PC, DC, PSX). Neke stvari koje ne rade u BETA verzijama, rade u finalnim, ali nećemo trošiti mesto na opisivanje razlika. Držite se naših saveta i neće vas boleti glava. Top lista želja je tenutno ovakva: 1) Evil Dead-41, 2) Vampires Countdown-37, 3) Spec Ops Nuclear Down-30 4) Soulreaver-21, 5) Driver 2-23, 6) X files-22, 7) Syphon Filter 2-17, 8) Tomb Raider 3-19 glasova. Budite aktivni i pomozite nam da odlučimo šta će biti sledeće.

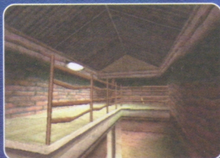
Uvod:

Ovaj deo je sećanje na Larine ranije podvige i sastoji se iz 4 odvojene priče. Kao što ćete videti iz intro-a, Lara pokušava da od Larsona i Piera kupi kamen (Mercury stone) koji joj treba da bi pronašla filozofski kamen (Philosopher's stone). Od samog početka, Lara upada u nevolje, jer ova dvojica pokušavaju da je prevare i zadrže i kamen i njene pare. Ako ste se ponadali da će Lara ostati u plavoj haljini koju ima u introu, razočaraćete se jer je ona u svojoj staroj i svima nama dobro poznatoj odeći i sa rancem na leđima. Igra počinje u Rimu.

Nivo 1 - STREETS OF ROME - ROME

Na ovom nivou se nalazi trening nivo, ali njega ćemo preskočiti jer nije bitan osim ako hoćete da pokupite svih 36 tajni. Idite pravo i na kraju se okrenite desno. Idite pravo i stižete do male fontane. Tu će vas napasti doberman. Kad ga se rešite, skočite sa fontane na terasu kafića i pokupite baklju. Idite u ulicu desno od kafića i kad dođete do lavlje glave, povucite ručicu koja je unutra (X). Vratite se do fontane i uđite u ulicu iz koje ste došli na samom početku. Skenite desno na prvom ćošku i siđite niz stepenice do druge lavlje glave. Ponovo povucite ručicu i





evo rešenja!

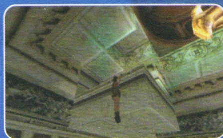




napašće vas slepi miševi. Okrenite se za 180° i idite pravo. Popnite se na platformu, pa na terasu i pratite put. Pucajte u prozor i pokupite municiju. Idite dalje i opet ćete naći prozor iza koga je Small Medikit. Idite niz stepenice, upucajte psa, nađite prekidač i povucite ga, vratite se do poslednjeg razbijenog prozora, razbijte jedini preostali i preskočite rupu. U prostoriji levo uzmite Golden Key 1. Vratite se do fontane, ubijte psa i otvorite vrata. Kada uđete, očekuje vas prepucavanje sa Larsonom. On će pobeći posle nekoliko pucnjeva. Uzmite Small Medipack. Uđite u kuću i idite levo, sa kutija pokupite Garden Key, idite na desnu stranu i opet napucajte Larsona. Sada ćete se sresti sa novom Larinom veštinom - hodanje po konopcu. Priđite mu i pritisnite X i gore. Lara će raširiti ruke i početi da hoda. Kad izgubi ravnotežu i počne da pada na neku stranu, pritisnite suprotnu strelicu na vašem kontroleru. Skočite na ulicu i povucite ručicu. Ako vam treba vežbe, municije i Medipakova, idite u opera back stage, a ako ne, okrenite se za 180° i skrenite u prvu ulicu levo, idite pravo i na vrhu stepenica pokupite revolver. Siđite do zatvorenih vrata i otvorite ih. Tu ćete naći laserski nišan. Iskoristite ga sa revolverom i pucajte u katanac (L1 za nišanjenje). Tu pokupite drugi Garden key i bežite nazad. Kad stignete do kraja, idite levo pa do kraja. Upotrebite oba ključa da otvorite baštensku kapiju. Krenite ka vratima sa 4 simbola i odgledajte demo, zatim krenite putem iza zgrade i uđite desno u prolaz. Ubijte dobermana i videćete animaciju sa zvonom. U zvono morate da pucate sa revolverom i laserskim nišanom. Kod njega ćete naći još jedan laserski nišan i kutiju metaka. Vratite se tamo gde ste našli revolver. Sad su drvena vrata otvorena. Uđite, ubijte psa i uzmite tajnu i Large Medipack sa polica. Vratite se do zvona i na vrhu stepenica se okrenite levo i popnite. Preskočite rupu iz zaleta i povucite ručicu u lavljoj glavi. Pazite se slepih miševa. Vratite se do zvona jer su vam vrata sad otvorena i uđite u unutra. Idite u prostoriju levo i povucite ručicu. Idite do kristalne ptice i okrenite se pa idite prostoriju desno,



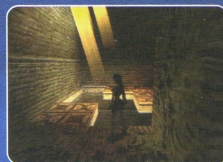
pa na platformu gde se ljulja ovnujska glava. Okrenite se levo tako da vam je provalija iza leđa i skočite unazad dok držite X. Držite ga i dalje, a Lara će se držati rukama za platformu i moći ćete da je pomerate levo-desno. Idite desno do kraja, popnite se i povucite još jednu ručicu i oslobodite i drugu pticu, pa se okrenite. Vratite se do lavlje glave i uzmite Medipack i tajnu. Idite do građevine sa zvonom i uđite na donja vrata. Tu pokupite Saturnov simbol i pogledajte demo.

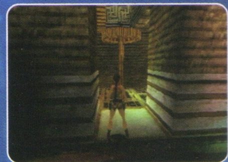




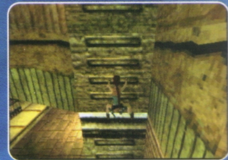
Nivo 2 - TROJAN'S MARKETS - ROME

Ponovo ste na ulicama. Uđite u sobu levo i pucajte u kutiju. Pokupite pajser pa isto uradite u sobi desno. Zatim, otvorite pajserom metalna vrata i popnite se. Opet vas čeka šetnja po konopcu, ali pre toga sa prozora uzmite još jedan mali Medipack. Posle konopca skočite na platformu i popnite se na prozor. Idite do kraja i preskočite preko dve rupe. Možete uzeti municiju sa prozora. Skočite dole i idite sve dok ne dođete do prostorije sa zupčanicima. Tu pronađite zid po kome

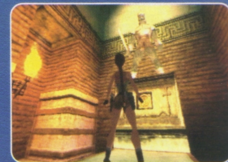




možete da se penjete (prvo morate da skočite). On izgleda kao da su na njemu nacrtane merdevine. Idite do vrha, prebacite se na levo i spustite se. Skočite na desno, uđite u prostoriju i povucite konopac, ali ne jednom nego sve dok zupčanik ne dođe do kraja. Vratite se do zida po kom ste se popeli i skočite na drugu stranu. Idite do prostorije sa konopcem i povucite ga da aktivirate zupčanike. To će vam otvoriti skriveni prolaz. Uzmite municiju sa prozora iznad zupčanika i idite u skriveni prolaz koji se nalazi na mestu gde ste ušli kod zupčanika. Pokupite tajnu i municiju pa se vratite kroz vrata koja su se otvorila kad ste aktivirali zupčanike. Ne ulazite unutra nego idite levo u ležište zupčanika i tu se popnite u prostoriju. Skinite Golden coin po









moću pajsera i ubacite ga u postolje na kome stoji vitez. Izađite iz te prostorije i idite pravo kroz kapiju koja se otvorila, zatim levo i idite do vode. Produžite do kraja ulice, pokupite municiju, vratite se i uđite u vodu. Uzmite Medipack i izađite iz vode na drugoj strani. Pokupite municiju i spremite se za bitku sa prvim Boss-om - velikom metalnom hobotnicom sa laserskim očima. Biće vam potreban revolver



sa laserskim nišanom, a taktika je sledeća: iskočite, pucajte mu u oko pa bežite iza zida. Kad prođe laserski zrak, iskočite ponovo i pucajte u drugo oko. Postoji i lakši način. Naslonite se leđima na zid koji gleda ka hobotnici. Idite polako na desno i proveravajte laserski nišan. Uz malo sreće doći ćete u poziciju da možete da pucate a da vas hobotnica ne vidi. Kad je



sredite, siđite dole i pokupite simbol Marsa. Idite do crvene mašine, skočite na nju sa metalne konstrukcije i tu ćete naći tajnu. U glavnoj sobi pokupite municiju i otvorite šaht. On se otvara tako što postavite Laru ispred drugačije obojenog dela i pritisnete X. Uđite u vodu i prođite



kroz gornju rupu iznad velike centralne rupe. Idite pravo i kad izađete, pokupite municiju i točak ventila pomoću pajsera. Vratite se do crvene mašine, upotrebite točak i pokrenite mašinu. Vratite se u so-



bu i zaronite ponovo u veliku rupu. Sad uđite u donji prolaz i naći ćete veliki Medipak. Zatim plivajte tamo gde ventilatori teraju vodu. Naći ćete još jednu crvenu mašinu. Pokrenite je i vratite se u vodu. Ronite pravo ka ventilatorima koji sad stoje. Sa desne strane postoji prolaz, uđite u njega i idite do kraja. Pokupite municiju i pumparicu i ubijte sledećeg Boss-a - Viteza. Ne dajte mu da vas do-



hvati mačem i skačite levo-desno kada priprema svoj elektro-šok. Kad ga se rešite, skočite kroz prozor koji se lomi, a pre toga ako niste, pokupite veliki Medipak. Ponovo ste na ulicama i otvorila vam se još jedna rešetka iza koje je tajna. Kad je pokupite, idite do vode i uzmite četvrti simbol - Venus. Produžite do kraja, izađite iz vode i ponovo ćete se naći ispred vrata sa simbolima i zmijskim glavama. Obavezno snimite poziciju!

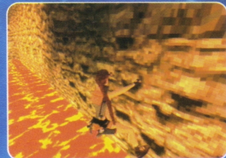
Ponovo vas čeka bitka sa Larsonom, ali i sledeći Boss - zmije. Da biste ga pobedili,



opet koristite pumparicu. Ne prilazite preblizu i skačite levo-desno da izbegnete vatru. Postoji i lakše rešenje. Ako ne pucate u Larsona nego odete do kapije i ubacite simbole, zmija neće oživeti. Biće vam potrebno nekoliko Medipakova, ali nećete uživati u borbi sa zmijama. Kad se vrata otvore, treba samo da skačete s platforme na platformu.

Nivo 3 - THE COLOSSEUM - ROME

Nađite na desnoj strani stenu sa prstenom i gurnite je. Tu ćete naći tajnu. Nastavite put trčeći i skačite kad ploče pod vašim nogama krenu da se lome. Kad prođete, skočite unazad dok držite X i Lara će se uhvatiti za ivicu. Siđite dole i idite levo dok ne nađete otvor u zidu sa kamenim prekidačem. Vratite se



nazad i idite jedinim mogućim putem. Ubijte jednog lava, a zatim pritisnite prekidač i ubijte i drugog. Popnite se i pokupite GEMSTONE. Napašće vas gladijator,



ukokajte ga, pokupite Medipack, idite gore, ubijte gladijatora, pokupite municiju i pritisnite prekidače. Ponovo gladijator, zatim lav. Uđite na vrata i pokupite veliki Medipack i Uzi. Vratite se jedan nivo dole, uđite u hol i snimite poziciju. Ovo je dosta težak deo igre i trebaće vam mnogo vremena. Možete istražiti halu, ali ne morate. Pronađite konopac-prekidač. Po-

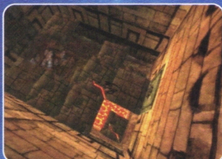


vucite ga 3 puta i onda ćete imati malo više vremena. Idite na desni deo platforme (licem se okrenuti prema centru hale), skočite na platformu pred vama, pa na sledeću, popnite se, trčite do kraja velike platforme i skočite na centralnu (nikako ne snimajte poziciju dok ne stignete do kraja, ni ovde, a ni na drugim vremenski ograničenim sekvencama kojih će biti još tokom igre!!!). Ako ste stigli na vreme, uzećete metalni cilindar pre nego što propadne kroz rupu, a u njemu je drugi deo GEMSTONE-a. Iskombinujte ta dva

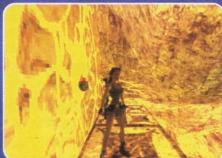


dela u ceo kamen. Idite do zatvorenih vrata koja će vam se otvoriti. Upašćete u otvor koji će se otvoriti pod vašim nogama i tu vas čeka Pier. Posle animacije idite do drugog kraja prostorije viseći na rukama i prođite kroz nova vrata koja vas vraćaju u hol sa cilindrom. Idite nazad kroz vrata, ali ovog puta preskočite rupu kroz koju ste propali. Pokupite tajnu. Propadnite dole i idite u sobu desno. Upotrebite Gemstone i pod





će da se raspadne. Okrenite se za 180°, skočite iz zaleta pa se onda opet okrenite i skočite. Zatim se se okačite na ruke i idite levo dok možete i onda se pustite. Idite jedinim mogućnim putem i kad se popnete, napašće vas lav i gladijator. Kad ga ubijete, gladijator će ostaviti Colosseum key 1. Upotrebite ključ na vratima desno i ubijte još jednog Boss-a, viteza koji je lakši od prethodnog. Kada ga ubijete, popnite se u rupu na zidu i uzmite Colosseum Key 2. Sa njim otvorite sledeća velika vrata. Skliznite dole i skačite sa platforme na platformu. Na kraju ćete uzeti još jednu tajnu. Vratite se nazad i pomoću pajsera skinite Philossopher's stone To je kraj nivoa i kraj prve priče.



Nivo 4 - THE BASE
- RUSSIAN BASE

Animacija prikazuje '45-tu godinu i nasukanu nemačku podmornicu na kojoj se nalazi misteriozni i moćni artefakt. Po prvi put je Lara promenila svoju odeću - nalazi se u kamuflažnom odelu. Idite de-



sno (jedinim mogućim putem) do prostorije sa velikim kutijama. Tu se nalazi kran kojim upravlja negativac. On će tim kranom pokušati da vas ubije. Olakšavajuća okolnost je to što kran ostavlja senku na podu tako da je treba izbegavati. Ako stojite uza zid, kran ne može da vas ubije. Pokupite iz metalnog ormara Silver Key. Otvorite vrata na suprotnom zidu koja su skrivena iza kutija. Popnite se gore, ubijte dvojicu neprijatelja i pokupite Svipe card i Uzi iz ormara. Vratite se dole, upotrebite karticu na levim vratima, ubijte psa i pucajte u mrežicu koja se nalazi tačno prekoputa one koja se dimi. Uđite u ventilacioni otvor i pokupite tajnu. Idite do desnih vrata, opet upotrebite karticu i idite gore. Skačite sa kutije na kutiju. Možete pokupiti mali Medipack i municiju za Uzi. Skočite na terasu i to na onaj deo gde nedostaje ograda i ostaće vam samo da pritisnete prekidač koji otvara vrata i Lara će se obračunati sa onim koji vam je zagorčao život sa kranom. Put nastavljate



kroz otvor koji će Lara da napravi, ali pre toga iz ormara pokupite municiju i Medipack. Pritisnite drugi prekidač da otvorite vrata i siđite niz stepenice do otvora. Tu vas čekaju dvojica neprijatelja. Kad ih sredite, idite levo i tu možete ući u vodu ili



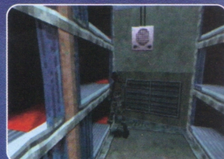
skakati po kutijama. Tajna je na levoj strani i vidi se sa visećeg kontejnera. Otvorite vrata karticom i krenite oko mašine. Ubijte čuvara i uzmite Silver Key. Primetićete da na mašini fali osigurač. Vratite se nazad do drugih vrata i idite uz stepenice, otvorite vrata sa ključem i pogledajte animaciju. Idite desno i skačite sa platforme na platformu. Na kraju vas čeka municija i laserski nišan. Skočite dole i karticom otvorite vrata. Uđite, ubijte psa i otvorite sve ormariće. Tu ćete pokupiti gomilu korisnih stvari kao i revolver i osigurač. Idite pod tuševe i otvorite šaht. Udahnite



duboko i zaronite. Na razdvajanju idite desno i do kraja. Tu vas čeka tajna. Vratite se do tuša, idite do vrata sa prekidačem i otvorite ih. Idite do mašine - na prozorima vas čekaju dvojica snajaperista. Upotrebite revolver sa laserskim nišanom da ih sredite. Kad namestite osigurač, čeka vas pas. Ubijte ga. Pritisnite prekidač koji se nalazi iza novootvorenih vrata. Izađite u dvorište, skočite na kutiju na sredini, a sa nje na viseću. Odatle skočite na podmornicu i tu vas čeka novi nivo.

NIVO 5 - THE SUBMARINE
- RUSSIAN BASE

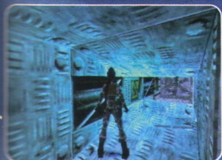
Admiral Yarofev i nekoliko njegovih ljudi hvataju Laru, oduzimaju joj oružje i zatvaraju je u kabinu. Nastupate vi. Idite napred i levo, uzmite ručicu koja je napola izvaljena. Tako dobijate pajser (Crowbar). Sa njim otvorite ventilacioni otvor pored koga je pukotina. Uđite



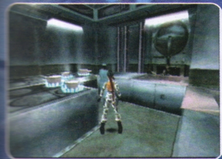
unutra i kad stignete do ventilatora, popnite se gore. Idite dalje i kad naiđete na jamu koja svetluca, siđite dole. Tu je još jedna tajna. Nastavite dalje i naići ćete na



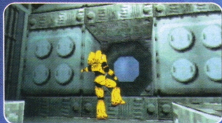
još jednu svetlucavu prostoriju, ali ovog puta sa kablovima pod naponom koji se klate. Puzite unazad, viseći na rukama idite levo i popnite se. Otvorite šaht, siđite dole i uzmite mali Medipack i bateriju. Vratite se i nastavite put. Videćete scenu sa Admiralom Yarofevim i Gansterom Sergejom na kapetanskom mostu. Nasta-



vite dalje dok ne dođete do kraja. Opet otvorite šaht i šunjajte se lagano iza kuvara. Udarite ga pajserom. Uzmite Bronze

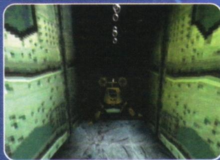


Key, otvorite vrata i pokupite sve sa police i iz ormarića. Sa Silver Keyom otvorite druga vrata i pošto konačno imate pištolje, potamanite sve iz trpezarije. Pokupite municiju. Nastavite dalje, pobijte vojnike i otvorite jedina vrata koja možete. Popnite se i idite dalje. i Tako ćete doći do tovarnog prostora. Potamanite još dvojicu i tu pokupite Aqualung, veliki Medipack i pumparicu. Desno od ulaza nalazi se polomljena kutija, otvorite je i uzmite tajnu. Vratite se u trpezariju i otvorite jedina preostala vrata - desno od televizora. Uđite u sobu desno i ubijte vojnika, popnite se na kutiju, skočite držeći X i iznad vas će se otvoriti šaht. Popnite se gore i idite jedinim mogućim putem, a kad dođete do kraja, opet otvorite šaht i siđite dole. Dole ubijte vojnika, pokupite iz ormarića drugi deo baterije i iskombinujte oba dela u jednu bateriju - SUIT BATTERY. Nastavite put. Nemojte ići levo nego produžite pravo i siđite dole (put levo vas vraća u trpezariju). Pokupite municiju i mali Medipack iz spavaonice. Otvorite vrata i pucajte u vojnika koji čuva torpeda. Popnite se gore, otvorite prva desna vrata, pokupite SUIT CONSOLE i iskombinujte ga sa AQUALUNGom. Idite dalje, uđite kroz druga vrata desno i ubijte vojnika, otvorite druga vrata levo i uđite u gornji deo ronilačkog odela. Upotrebite Suit console i suit battery, odgledajte animaciju i to je kraj nivoa.



NIVO 6 - DEEPSEA DIVE - RUSSIAN BASE

Nalazite se u vodi ispod trupa podmornice. Krenite pravo pa desno i kod prve



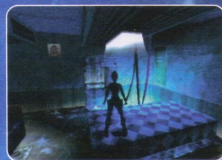
male podmornice nađite otvor i uzmite tajnu (Male podmornice su ovde jedini neprijatelji i neuništive su). Vratite se ka velikoj podmornici, skrenite desno i ućićete u nešto slično rovu. Pratite ga i na kraju ćete naći veliku rupu, uđite u nju i na kraju tunela ćete naći sanduk u kome se nalazi Spear of Destiny (koplje sudbine). Tada će vam nešto pasti na glavu,



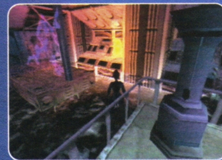
oštetiti vam odelo i počećete da gubite vazduh. Moraćete da se vratite do velike podmornice. Nemojte se vraćati istim putem već idite niz struju. Em je kraće, em je brže, a vazduh curi brzinom munje. Uđite u pomornicu i odgledajte animaciju.

Nivo 7 - SINKING SUBMARINE - RUSSIAN BASE

Čim uđete u podmornicu, uhvatiće vas Sergej i oduzeti vam koplje. Nešto će se dogoditi, Sergej će poginuti a usled eksplozije podmornica će početi da tone. Vatra i struja su svuda. Siđite dole, ubijte vojnike i pokupite municiju. Vratite se do vatre i prođite kroz hodnik. Na sredini skočite levo i tu, sa police u sobi, pokupite Uzi. Produžite dalje i ući ćete u trpezariju. Tu morate da skačete po stolovima jer su žice pod naponom uronjenje u vodu. Prođite i ubijte



vojnika koji će vam ostaviti karticu za otvaranje vrata. Sa police uzmite mali Medipack. Vratite se do vrata koja se otvaraju karticom (pre hodnika sa vatrom). Otvorite ih, popnite se gore, idite do mosta i otvorite vrata. Pogledajte animaciju. Dobićete ključ od admirala Yarofeva. Vratite se na most i popnite se na sto sa mapama. Pucajte u polomljene daske i



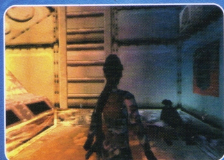
uđite u ventilacioni tunel. Idite desno, otvorite šaht, siđite dole i aktivirajte prekidač koji je na zidu. Time ste isključili svu struju. Sada idite do sobe u koju ranije niste mogli da uđete zbog struje. Naći ćete municiju, bocu nitrogena (azota) i revolver. Izađite napolje i spustite se dole. Prođite kroz prostoriju sa kablovima koji vise i upotrebite Silver key da otvorite vrata. U konferencijskoj sobi otvorite sve



ormare i naći ćete kiseoničku bocu i mali medipack. Idite u kuhinju kroz zapaljen hodnik. Usput pobijte vojnike i pokupite bronzani ključ, uzmite tajnu u kuhinji, vratite se na most i ponovo skočite u ventilacioni otvor pa idite do sobe u kojoj ste



isključili struju. Otvorite vrata sa bronzanim ključem. Iz ormarića uzmite tajnu. Konačno idite do admirala Yarofeva, popnite se u kapsulu za spasavanje iznad njegove glave i upotrebite bo-



ce sa nitrogenom i kiseonikom. Sledi animacija, Lara pokušava da spasi admirala, on odbija i ona odlazi, a podmornica eksplodira. Laru na površini čeka Jean Yves i to je kraj druge priče.

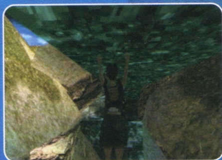
Nivo 8 - GALLOWS TREE - BLACK ISLE



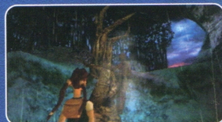
Animacija se nastavlja i otac Patrick Dunstan priča svoju priču iz doba kad je Lara bila mlada. Priča počinje u Dunstan-ovoj kući i nastavlja se na malom irskom ostrvu. U ovom delu igre nema oružja i borbi tako da je to avanturistički deo. Idite stazom do velike provalije, skočite iz zale-



ta na platformu, popnite se gore, skočite i uhvatite se rukama za ivicu. Idite levo do kraja, pustite se i odatle skočite u levo i videćete rupu u koju treba da uđete. U pećini će vas napasti slepi miševi od kojih ne možete da se odbranite i tu ćete naći Medipack i tajnu. Ne preostaje vam ništa drugo nego da se spustite na dno provalije. Na dnu nađite malu platformu, skočite na nju i sa nje se popnite u hodnik. Penjite se uzbrdo i doći ćete na sam početak nivoa. Ponovite postupak od malopre, znači, skočite preko provalije, uhvatite se rukama za ivicu i idite levo do kraja, pustite se i bićete na kosoj platformi. Sa nje skočite na drugu kosu platformu, tu se uhvatite rukama za ivicu i idite skroz u desno dok se ne pojavi prolaz ispod vas. Pustite se i odmah ponovo pritisnite X da biste se uhvatili za ivicu ispod i tu uđite unutra. Skliznite dole, popnite se na malu platformu i videćete puzavice po stenama. Skočite i uhvatite se pa tako



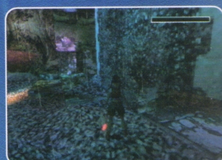
pređite na drugu stranu provalije. Uđite u prolaz, skrenite desno i uzmite veliki Medipack. Idite na levu stranu, skliznite dole i pogledajte demo. Viseći demon naređuje Lari da mu vrati srce. Idite do zida



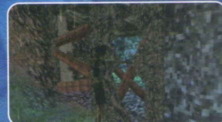
na ulazu iz kog ste došli, popnite se na njega i skočite odmah unazad na platformu gde ćete pokupiti tajnu. Idite do otvora blizu vodenice. Usput se čuvajte malog belog stvorenja - Impsa, koje će da ide za vama i da vas bode kad god stigne. Srećom, spor je pa mu možete lako pobeći. Skočite i uhvatite se za grane, pa viseći na rukama, idite do kraja. Usput će vas opet napasti slepi miševi. Na kraju se popnite ne platformu i sa nje skočite u vodenicu. Zaronite i relativno lako ćete pronaći izlaz iako ima nekoliko ćorsokaka. Idite u drugi kraj bazena, izađite na kosu platformu i odmah skočite unazad, čučnite i puzeći uđite u kuću. Tu pokupite veliki Medipack i Rubber Tube iz ormarića. Izađite iz kuće i preskočite u drugi bazen. Izađite iz njega pored polomljenih kolica i uđite u tunel. Izaći ćete opet



pored vodenice. Idite do kraja staze i pokupite Pitchfork. Iskombinujte je sa gu-



mom (Rubber tube) i dobićete praćku. Izađite odatle, okrenite se za 180° i popnite se gore. Upotrebite praćku kod ograde. Otvoriće vam se vrata. Pokupite



Iron Clapper i skočite u rupu. Iz rupe izađite levo od staze i uđite u prvu kriptu. Iza kovčega pokupite ugašenu baklju. Sle-

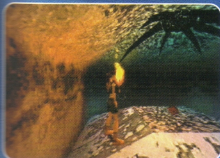


deće dve kripte su prazne, a u trećoj upalite baklju pomoću baklje sa zida. Idite do rupe koja je pored poslednje kripte. Skočite dole, čuvajte se, unutra je klopka - propadajuća platforma. Zato idite desno i opet desno i stići ćete do donjeg dela klopke. Unutra ne možete ući sa bakljom,





pa je privremeno odložite. Idite polako uza zid i na kraju uđite polako puzeći u rupu. Tu su veliki Medipack i tajna. Vratite se, pokupite baklju i idite do kraja. Levo je opet klopka, vi idite desno. Najzad ćete stići do korenja Gallows drveta. Popnite se na platformu ispod korenja i zapalite ga. Kad izgori, uzmite srce. Da bi-



ste ga uzeli, bacite baklju koja vam više ne treba i pogledajte animaciju. Lara se sreće sa ocem Patrickom Dunstanom koji joj kaže da ode do kapele i upotrebi Iron Clapper protiv đavoljih kreatura. Po-



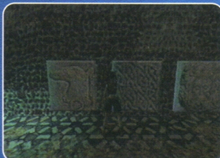
sle nekoliko klizanja, vraćate se do vodenice. Ponovo upuzite u rupu u kuli, idite do porušenih zvona, pa odatle do kripti. Idite stazom do vrha brda i tu upotrebite srce u rupi u zidu. Tog trenutka će gomila impova krenuti na vas da vas ubije, a sve što vi treba da uradite je da otrčite do novootvorenih vrata i uđete unutra. Sledi animacija. Uđite u rupu koju je Lara otvorila i puzite, trčite i penjite se do kraja. Na mostu pokupite veliki Medipack i produžite do kapele i do poslednjeg nivoa.

NIVO 9 - LABYRINTH
- BLACK ISLE

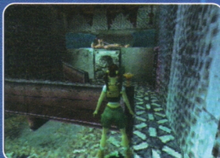
Procunjajte malo unaokolo i odgledajte animaciju. Idite na drugi kraj prostorije i



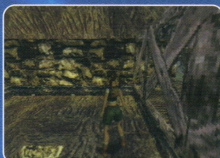
gurnite tri kamena: prvo onaj u sredini, zatim levi i, na kraju, desni kamen. Sada ste otvorili vrata od sobe u kojoj je sveštenik Duh radio nešto sa zlatnim



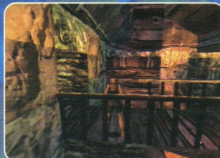
predmetom. Idite tamo i usput se čuvajte velikih kostura sa još većim mačevima. Ima ih svuda, ali se na sreću ne pomeraju. Uzmite taj zlatni predmet i dobićete koštanu prašinu. Uzmite mali Medipack i vratite se u sobu u kojoj se nalazi kamenje koje ste gurali. Upotrebite "BONE DUST" u ćošku i kosturi će nestati. Još jedna vrata su se otvorila, ovog puta na početku, prođite kroz njih i popnite se uza zid, povucite polugu i vratite se u sobu u kojoj ste našli koštanu prašinu. Otvorila su vam se vrata pored oltara na kome leži neki kostur, prođite kroz njih,



uzmite veliki Medipack i tajnu iz rupe na zidu. Idite do mesta gde ste pomerili prekidač, skliznite dole i skočite u rupu.



Izađite iz vode. Penjite se gore i uđite u prvu rupu na zidu. Ne prelazite most ne-

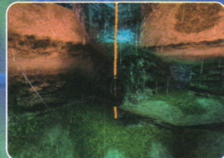


go se okrenite levo i skočite na platformu. Viseći na rukama idite desno, popnite se i okrenite pa skočite na sledeću platformu. Pratite put i uzmite tajnu. Sad idite na most i pređite ga. Doći ćete u kulu na sredini mosta. Pomerite prekidač i kada se kula pokrene, izađite i penjite se do prvog otvora. Idite do kule, ali ne dirajte prekidač. Prođite dalje i popnite se do kraja. Puzite i pokupite mali Medipack i vratite se do prvog otvora. Uđite i idite do kule i tu ćete naći knjigu (BESTIARY). Uzmite je i otvoriće vam se novi prolaz. Skočite na ta vrata, popnite se i izađite. Naći ćete veliki medipack i neka lebdeća svetla. Ona će vam pokazati put napolje. Skočite, uhvatite ivicu i popnite se. Iz mesta skočite levo pa se okrenite i opet skočite iz mesta. Penjite se do kraja i skliznite dole. Svetla vas čekaju, ali je tu i neko čudovište. Izbegavajte ga i pazite da ne padnete. Kada svetlo i čudovište nestanu, skliznite dole, pokupite veliki Medipack i izađite kroz otvoren kovčeg. Srešćete oca Dustana i on će vas izvesti na sledeći nivo.



NIVO 10 - OLD MILL
- BLACK ISLE

Na samom početku, čim zgazite sivi kamen, živi mrtvac, kozački konjanik Vladimir Kaleta će vas napasti i tresnuti o zemlju i to svaki put kad zgazite sivi kamen. Dakle, idite na levo, pređite rupu koja je plitka i prazna i skrenite desno. Tu vas čeka konopac, a kamera će vam pokazati šta da radite. Čuvajte se Impova jer su ovog puta opasniji i gađaju vas kamenjem. Dakle, skočite na konopac, okrenite se leđima prema Impovima i videćete platformu na kojoj ima nešto. Spustite se na sam kraj konopca i zaljuljajte se (R2),



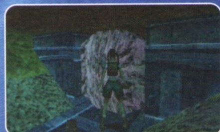
skočite na platformu i pokupite ugašenu baklju. Kliznite dole i vratite se u hodnik.



Idite pravo i dole do kraja, pokupite mali Medipack i upalite baklju. Vratite se do konopca. Bacite baklju na platformu gde se nalaze Impovi i oni vas više neće dirati. Sad se popnite na konopac i skočite na vrata sa metalnim šipkama. Odvalite jednu šipku i dobićete pajser. Skočite dole i opet ste na početku. Još vam ostaje da skočite na platformu preko puta. Skačite sa kamena na kamen. Ovo je jako teško, ali se nemojte obeshrabriti. Sa prve klizeće platforme držite levo+skok, pa okret, pa još jednom. U letu držite X da se uhvatite za ivicu. Popni-



te se i skočite na sledeći kamen i sa njega još jednom (takođe levo+skok). Uhvatite se za ivicu i upuzite u otvor i puzite do kraja. Spustite se na ivicu, pomerite se levo do kraja i uđite u tunel. Siđite u rupu, pokupite veliki Medipack i sa pajserom izvalite kredu (chalk). Vratite se do Impova



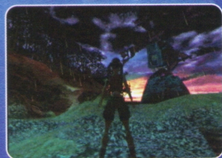
i tu imate jedan hodnik u koji treba da upuzite. Pokupite tajnu, izađite napolje i vratite se na početak čitavog nivoa. Idite do sivog kamena, pritisnite X i Lara će početi da crta pentagram. Odgledajte ani-



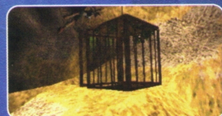
maciju, skliznite u prolaz i odgledajte još jednu. Saznaćete da vam je zadatak da zaustavite vodu inače će Kaleta ubiti oca



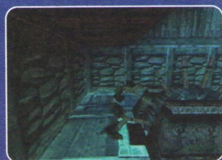
Dunstana. Prođite između građevina pa kroz tunel i videćete vetrenjaču. Levo su



dve pećine. Uđite u drugu i naći ćete veliki Medipack. Protrčite kroz plamen i skočite u vodu. Vratite se nazad i pokupite tajnu. Nastavite put, skočite u najveći bazen i ronite okolo. Videćete crveno čudovište - SWAMPY. Treba da mu ukradete srebrni novčić. Pazite da vas ne ubije. Kad ukradete novčić, odmah idite do kaveza. Swampy će vas juriti. Upotrebite novčić i rešite ga se - animacija sledi. Idi-



te ponovo do mesta gde ste ukrali srebrnjak i uđite u prolaz koji će vas odvesti u vetrenjaču. Tu ćete naći veliki točak, okrenite ga 3 puta i brzo skočite iz zaleta



na šipku, pritisnite X i videćete novi potez. Skočite sa šipke na platformu, pa dijagonalno od nje na drugu i brzo se provucite ispod vrata. Nemojte odmah ići dole nego skočite u vis i popnite se. Odatle skočite na prekidač. Vetrenjača će se zaustaviti i otvoriće vam se vrata. Idite tamo i vratite se do vodenice. Uđite u vodu koja ide oko kozakove kuće i ronite



kroz tunel. Uđite levo gde budete mogli i pokupite tajnu. Idite opet do kuće, uđite u vodu, ali ne ronite nego izađite levo na platformu pa se popnite. Puzite, siđite pa opet puzite. Izađite na platformu i bacite pogled na kozakovu dolinu. Kliznite malo dole i skočite na sivo-beli kamen. Odatle, iz zaleta skočite na krov kozakove kuće, na deo koji nije toliko strm (svetlarnik), pa sa njega skočite na deo iznad ulaznih vrata, pa odatle opet na svetlarnik Odatle



treba da izvedete skok na krov vodenice. To neće biti tako lako jer je malo teže skočiti na krov iz zaleta jer ne možete da se uhvatite za ivicu krova. Usnimite poziciju i jedini način da se dokopate krova je skok - lasta iz laganog hoda, bez pritiskanja X u vazduhu (hod + skok). Ovo ćete jako teško uspeti, ali nema vam druge. To je jedini put. Kad skočite na krov, uđite u vodenicu. Nećete moći da uđete puzeći jer je platforma unutra niža. Zato pritisnite X i Lara će izvesti još jedan nov potez i bićete unutra. Drugi način je da puzite unazad i da se spustite dole. Unutra je točak koji treba da pokrenete i to je kraj nivoa i kraj treće priče.

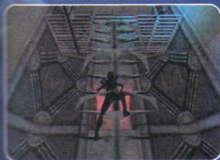


Ako nikako ne možete da skočite na krov, siđite dole, idite do vodenice, obiđite je i na mestu gde dva zida prave ćošak stanite okrenuti licem i pritisnite napred i skok. Zahvaljujući bagu u igri, ući ćete unutra. Ako ste pravi igrači, ovo nećete raditi, ali...

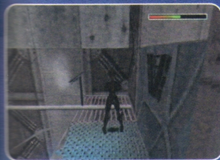
NIVO 11 - THE 13th FLOOR - TOWER BLOCK

U poslednjoj priči vidimo VERNERA VON CROYA u Egiptu. Ova priča je o Artefaktu IRIS koji su on i Lara tražili u prošlom nastavku. Dalje, u nastavku priče vidimo Laru i novog partnera ZIPA. Lara je sada u crnom kostimu (Matrix, Matrix).

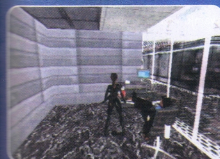
Igru počinjemo u ventilacionom otvoru (a gde bi inače?). Zadaci u ovom delu igre jako liče na METAL GEAR SOLID. Idite levo i pucajte u rešetku. Popnite se gore i puzite. Pokupite veliki Medipack desno i idite levo. Puzite sve vreme. Ne ulazite u crvenu rupu jer ćete biti sprženi, nego je preskočite. Puzite i dalje i skrenite desno. Skočite dole i pretražite sve police. Naći ćete mali Medipack, municiju i čekić. Skočite sa kutije i izađite napolje pa idite desno, pucajte u rešetku i uđite. Puzite, puzite i siđite dole pa opet puzite i skočite u sobu i uzmite tajnu.. Vratite se do početka nivoa. Usput ćete naići na dva lasera koji se šetaju, ali ćete ih lako proći. Popnite se. Pokupite municiju i posle nekoliko koraka i posle animacije pucajte u katanac i spremite se za borbu sa tipom koji ima kostim kao sudija Dred. Pucajte mu snajperom u glavu. Kad ga ubijete, popnite se na polomljenu ventilaciju i uskočite dalje u otvor. Padnite u rupu i brzo trčite jer počinje serija eksplozija. Pokupite tajnu i popnite se. Videćete čudne merdevine, popnite se na vrh i pucajte



u beli zid pa nastavite tuda. Levo pokupi-



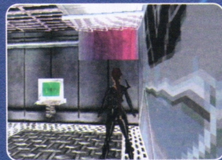
te municiju pa idite desno. Brzo siđite dole da vas ne počisti automatski mitraljez, okrenite se levo, ubijte čuvara pa idite do automata za pića i dalje uđite hodajući u prostoriju kod drugog čuvara koji spava.



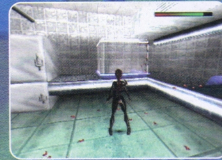
Ukradite sa stola karticu. Upotrebite je odmah iza njegovih leđa, uđite u sobu i sa polica pokupite Medipackove i municiju. Idite do lifta i sa njime na 16. sprat. Tu treba da ubijete 3 čuvara i idete levo do vrata koja se otvaraju sa karticom. Ne ubijajte naučnike u narandžastim odelima nego samo pritisnite jedan prekidač i vratite se pored lifta i dalje. Idite levo i uđite na jedna otvorena vrata. To je soba sa narandžastim odelima. Pritisnite taster po-



red naučnika i dobićete disk, vratite se liftom na 13. sprat i pobijte čuvare. Idite do kompjutera i upotrebite disk. Otvoriće se ventilacija pored kompjutera. Uđite u



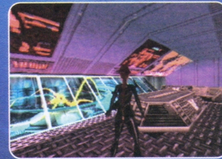
otvor i opet će početi eksplozije. Idite do šipke i spustite se niz nju. Biće jako teško zbog lutajućih ekspolozija i vatre. Ako je od pomoći, svaka osma eksplozija je u nivou gde stojite. Treba da krenete odmah posle nje. Na pola šipke skočite unazad i pokupite tajnu. Skočite dole i puzite. Idite do kraja, pređite gvozdeni mostić i iz sobe desno sa polica pokupite Medipack i Cloth. Siđite dole i brzo ubijte oklopljenog čuvara (sudiju dreda). Imate dvojicu pa budite brzi i precizni. Otvorite mala vrata sa karticom i uđite. Pokupite bočicu hloroforma i veliki Medipack. Bežite od pauka. Otvorite veća vrata sa karticom, ubijte oklopnika i pokupite municiju i



disk. Disk upotrebite na kompjuteru. Uđite kroz novootvorena vrata i tu vas čekaju još jedan čuvar i automatski mitraljez. Ubijte čuvara i uđite u laboratoriju. Ne ubijajte naučnika on će vam pomoći da otvorite vrata. Aktiviraće



se alarm. Popnite se gore i pored vrata je prekidač koji isključuje IRIS-a. Imate oko



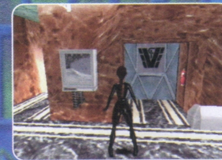
20 sekundi da siđete dole i da ga uzmete sa postolja. Izađite na druga vrata.

NIVO 12 - ESCAPE WITH THE IRIS - TOWER BLOCK

Posle nekoliko koraka moraćete da odložite oružje na policu na zidu. Kad uđete u



hodnik, videćete Laru kao kostura kako ide. Iz druge kutije uzmite Medipack, a prvu ne dirajte jer je to bomba. Pre ulaska u tunel sa rendgenom, skočite i uhvatite se za pukotinu na plafonu. Tako ćete otvoriti tajni prolaz, ali još ne idite tuda jer su tamo zatvorena vrata. U sledećem hodniku naći ćete zatvorena vrata, municiju i monitor koji pokazuje sledeće stepenište. Idite kroz vrata i produžite kroz







još jedna vrata. Uzmite iz ormara hloroform i vratite se u mali hodnik.



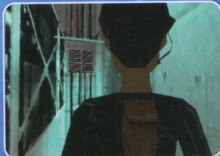
Bliža vrata su zatvorena pa idite na drugu stranu. Animacija će pokazati da tamo stoji čuvar. Uđite u prostoriju desno i naći ćete krpu. Kombinujte je sa hloroformom i šunjajte se do čuvara pa ga uspavajte. Idite u sobu koju ste preskočili i uzmite mali Medipack. Pretražite sve sobe u novom hodniku i uzmite hloroform i karticu od WC-a. Vratite se do sobe sa tastaturom i ispred ukucajte 8526. To vam piše na kartici. Levo je ženski WC, njega preskočite jer nema ništa unutra. U muškom, šutnite prva vrata, skočite, uhvatite se za pukoti-



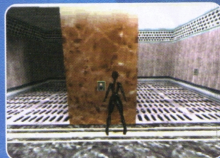
nu na plafonu i otvorite prolaz. Popnite se u njega. Puzite do kraja, skočite unazad i uhvatite ivicu. Pustite se pa uhvatite ivicu ispod. Opet se pustite da padnete do kraja. Puzite do kraja tunela, pa siđite niz zid dokle može. Držite X + dole i Lara će se zaljuljati levo, desno i napred. Kad se zaljulja napred pustite je i ući će u otvor gde stoji tajna. Okrenite se tačno prema šipci, skočite i penjite se do vrha. Malo pre vr-



ha pritsnite skok i skočite unazad na platformu. Odatle vas čeka težak skok na poprečnu šipku koja viri iz zida. Kad se okrenete oko nje skočite na platformu. Da bi ste skočili na šipku zaletite se i odmah pri-



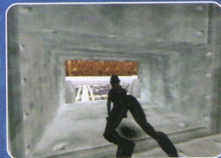
tisnite X. Kad pređete na drugu stranu, skočite ukoso iz mesta na krov lifta. Otvorite poklopac lifta i siđite dole. Idite do drugog lifta levo lagano da vas ne vidi



čuvar desno koji blene negde i okrenut je leđima. Pritisnite dugme i lift će otići nagore. Kad otvorite vrata, naći ćete se oči u oči sa 3 čuvara od kojih je jedan u oklopu kao sudija Dred. Pošto nemate oružje, jedino možete brzo da stisnete dugme i zatvorite vrata. Ako mislite da ste mnogo dobar igrač, prođite pored njih i na kraju hodnika pokupite dva velika Medipacka. Vratite se u lift i kad zatvorite vrata, Dred će pucati i oštetiti vam lift koji će početi da pada. Morate brzo da preuzmete kontrolu lifta i da ga ukočite. Posle animacije, popnite se uz rešetku i iz mesta skočite na šipku i sa nje na platformu. Penjite se po desnom zidu i kad dođete na pola puta (do visine rešetke), skočite unazad na platformu. Sa nje iz zaleta opet skok na šipku (zar opet) i na platformu preko puta. Skočite i uhvatite ivicu otvora, uđite u njega i puzite do kraja. Snimite se, pa kliznite dole jednom i kad počne drugo klizanje skočite i uhvatite šipku. Vrtite se



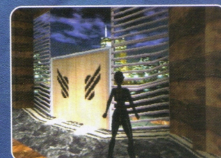
oko nje dok ne prođe vatra pa skočite na drugu šipku, opet sačekajte vatru pa skočite na platformu. Odmah idite na desni kraj gde ste sigurni. Idite do ivice i iz mesta skočite do otvora u zidu, popnite se i pređite preko šipke (kao preko konopca sa početka igre) i klizajte se nekoliko nivoa dole. Ispuzite i čuvar će vas pri-



metiti. Trčite desno do akvarijuma, on će pogoditi staklo i kad voda iscuri uđite unutra pa u rupu i pokupite tajnu. Trčite



levo ili desno, svejedno, doći ćete na isto mesto. Popnite se na gornji nivo i pucaće na vas neko sa snajperom. Idite levo do vrata i popnite se uz levu rešetku na gornji nivo. Pritisnite prekidač i isključićete

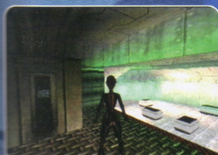


laser ispred donjih vrata. Nastavite do aparata za gašenje požara i probajte da uđete u otvor po tajnu. Snajper će pogoditi aparat i otvoriti vam prolaz do tajne. Siđite dole do vrata ispred kojih je bio laser. Idite do kraja hodnika, ali ne silazite na niži deo poda, jer će vas ubiti laser. Pojaviće se čuvar i pucaće na vas. Stojte u pravcu akvarijuma, on će ga posle nekog vremena pogoditi i voda će deaktivirati laser. Trčite do prekidača i čim počnu da se otvaraju vrata, prođite kroz njih. Pojaviće se opet sudija Dred. Trčite ulevo, pa kroz sobu. Tu će vas prekinuti ZIP da vam nešto kaže. Nastavite i u hodniku uđite na poslednja vrata sa desne strane. To je soba sa teleportom i tamo vas neće juriti. Ovde morate da se pažljivo krećete. Ho-





dajte, ne trčite. U sobi je detektor kretanja i kamera. Ako vas osete, aktiviraće se mitraljezi (u verziji koju smo igrali toga nema). Priđite do sobe sa kutijama, otvorite prolaz na plafonu (vidi se pukotina). Popnite se u njega i idite u drugi deo sobe. Pritisnite prekidač i uključićete rendgenske zrake. Videćete da samo u jednoj



kutiji nije bomba. Idite do te kutije i uzmite disk. Sa njim idite do kompjutera na ulazu u sobu sa teleportom. Kad ga upotrebite, idite do centra sobe, stanite na X i upotrebite IRIS artefakt da se teleportujete. Naći ćete se u istoj takvoj sobi.



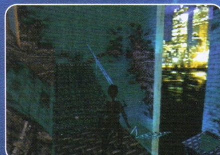
Izađite kroz rupu na podu. Kod rešetke koristite dvogled sa maksimalnim zumom da vidite šta će čuvar ukucati. Šifra je 1672. Kad uđete, brzo pritisnite prekidač da isključite rendgen i izađite iz sobe levo kroz mali crveni otvor. Popnite se uz rešetku i siđite u hol na samom početku nivoa. Uzmite pušku koju ste ostavili, prođite pored kutija i u hodniku levo pucajte u aparat za gašenje požara. To će otvoriti vrata i to je kraj ovog nivoa.



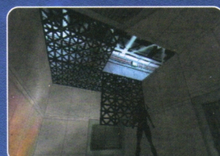
NIVO 13 - RED ALERT - TOWER BLOCK

Ovaj nivo je prilično bagovit i zato snimajte poziciju češće nego inače i po mogućstvu na više mesta na kartici da vam se ne bi dogodilo da ne možete da dođete do kraja igre.

Treba da se penjete uz uništene stepenice u plamenu. Na vrhu vas čeka "sudija Dred". Upucajte ga u glavu i nastavite dalje. Iz zaleta skočite na platformu i penjite se gore. Druge stepenice će vam se slomiti pod nogama. Kad helikopter prođe,



spustite se po njima i pokupite tajnu pa se popnite nazad. Sa slomljenih stepenica iz mesta skočite na platformu. Odatle, iz zaleta na suprotnu i trčite uz stepenice, ali ne do kraja nego do sredine, pa skočite. Šutnite napukli zid pa upuzite unutra. Izađite iz tunela i otvorite rešetku na plafonu. Kad čuvar uđe upucajte ga i popnite



se. Upotrebite dvogled, a sa X uključite infracrveni mod. Videćete lasere na prolazu desno. Idite levo i sa velike kutije uzmite municiju. NE DIRAJTE PREDMET SA MALE KUTIJE JER NEĆETE MOĆI DA ZAVRŠITE NIVO! Pucajte u ventil iz koga izlazi para. Kad pokulja više pare videćete raspored lasera. Sad ih pređite. Oni se nalaze iznad belih linija i nestaju dva puta, na kraće i na duže vreme. Prođite kad nestaju duže. Sa kutija uzmite veliki Medipack i idite dalje. Ubijte čuvara, iskoristite lift i ubijte drugog čuvara. Ovo je deo za obuku. Idite kroz leva vrata, pokupite municiju i pritisnite prekidač. Pucajte u mete što brže. Ako ste dovoljno brzi upaliće se lampica i otvoriće vam dve sobe. Kad završite, idite u desnu sobu, uradite isto, ali ovaj put će biti mnogo teže. Ako ne budete brzi, prostoriju će ispuniti gas, a vrata će biti zatvorena. Ako mete pređu polovinu, nećete uspeti. Ako budete brzi i preživite, izađite i trčite do kraja hodnika. Kad stignete do kraja hodnika, idite u sobu desno. Tu pokupite GRAPPLING GUN koji se nalazi u zeleno osvetljenom udubljenju u zidu. On služi za ispaljivanje konopaca. Pazite kad upotrebljavate pušku. Ako je koristite na pogrešnom mestu, MOŽE DA VAM UBIJE IGRU. Kad ubijete vojnika koji se šunja oko vas, vrata će se zatvoriti i tuda nećete moći da prođete. Pokupite svu municiju i idite u deo gde su kutije. Iza njih se krije jedan vojnik, kad ga ubijete popnite se na najveću kutiju, pokupite municiju i nišanite sa specijalnom puškom u rešetku na plafonu. Ispalite konopac i skočite na njega. Ljuljajte se prema suprotnom zidu koji je oštećen. Skočite na njega i na rukama

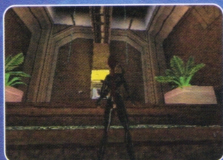




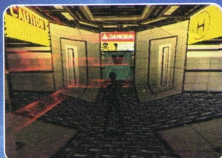
idite desno pa u prolaz. Kad izađete, dočekaće vas dvojica 'Dredova'. Dva pogotka u glavu su smejurija posle pucanja u mete. Idite u levu sobu, tamo pokupite municiju, veliki Medipack i tajnu. Idite do lifta pa se spustite i pokupite ono što ste ostavili na maloj kutiji (municija za GRAPPLING GUN). Izađite na slomljene stepenice, ispalite konopac u vis (kad nišan pozeleni), preskočite na drugu stranu. Klizaćete prema vatri pa pre nego što je dotaknete, skočite i popnite se na platformu. Sa kutije ubijte vojnika koji se dole šeta, siđite dole i otvorite prekidačem vrata. Usput pokupite veliki Medipack. Idite u lift i brzo ubijte 2 vojnika koji se spuštaju ko



nopcima sa krova. U ovoj sobi NIKAKO NE SNIMAJTE POZICIJU JER ĆETE BLOKIRATI IGRU I NEĆETE JE ZAVRŠITI!!! Idite do prekidača i skočite



na konopac koji se nalazi naspram kutija. Zaljuljajte se i skočite na kutiju i otvorite vrata iznad vas, zatim ubijte vojnika koji je u otvoru i onog koji će doći kroz vrata sa prekidačem. Popnite se u otvor i pratite hodnik. Pod se otvara i propadate kroz njega. Skliznite dole, idite do kraja i skočite dole. Naći ćete se u hodniku koji ima tri izlaza od kojih su dva zatvorena sa laserima. Idite desno, pa opet desno, ispu-



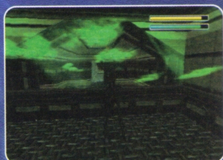
zite i popnite se uz rešetku i na kraju tunela imate sobu u kojoj se nalazi ćelavi robot-boss. I u ovoj sobi nikako ne pomišljajte na snimanje pozicije jer ćete uništiti sve fajlove igre!!!!! Dakle, skočite na kutiju, pokupite municiju i pucajte u ćelavka. Kad njegova metalna noga počne da varniči, idite na ugao kutije najbliže ventilu, pucajte u ventil da pocuri voda na



pod. Pošto je on robot, doći će do kratkog spoja i voda će ga ubiti. Soba je puna vode, a u njoj leži Boss prepun struje. Nemojte pasti dole jer ćete poginuti. Nemojte nikako izlaziti iz ove sobe dok ne završite sve u njoj i nikako se nemojte snimiti!!!! Trčite dijagonalno preko kutije i skočite na kosu platformu, nastavite da držite dugme za skok + levo i skočićete na sledeću, pa na sledeću i na kraju na normalnu platformu iznad ventila. Skočite na rešetku tačno iznad mlaza vode i pokupite municiju za Grappling Gun. Sa ivice platforme skočite unazad okrenuti licem ka konopcu, izvedite skok iz mesta na konopac i uskočite u otvor preko puta. Aktivirajte prekidač i iz zaleta skočite na konopac, sa njega na prethodnu platformu i siđite dole na suvu zemlju. Uzmite veliki Medipack (ako već niste) i Key bit (left) koji je ostao iza ćelavka. Ponovo sa konopca idite do prekidača da ga ponovo aktivirate. Ne silazite na zemlju nego na kutiju, sa kutije skočite u otvor iz kojeg ste došli u tu sobu. Kad ispuzite iz otvora trčite pravo. Juriće vas helikopter uz žestoku pucnjavu. Trčite kao nikad do sad do sledeće prostorije. Utrčite iza šanka i puzite da vas ne vide. Na kraju pritisnite prekidač i vratite se nazad. Naletećete na ćelavog koji puca na vas ko sumanut. Jedini put je nazad. Preskačite rupe (u njima imate medipackove, ali ćete više energije izgubiti silazeći po njih). Ćelavi će vas juriti, a pucanje u njega je gubljenje vremena. Prostorija iz koje ste krenuli u trku je zatvorena laserom pa skrenite desno u prolaz, pa levo i opet levo do prekidača. On zatvara vrata i ako budete brzi, ćelavko će ostati zatvoren i neće moći da vas juri dalje. Ako vas ćelavi stigne, a verovatno hoće, vratite se nazad do prve rupe i okačite se da visite. Kad on počne da silazi, vi izađite i trčite ekstra brzo (na ravnim deoniocama pritisnite R2 za brzo trčanje). Tako ćete stići do prekidača pre nego što on uspe da vas stigne. Uđite u sobu sa 4 izlaza. Sad su druga 2 zatvorena laserima. Uđite u sobu koja je ispunjena gasom. Protrčite je, idite u sledeću i popnite se na kutiju pa aktivirajte prekidač. Po



potrebi čučnite dole da se oporavite od otrovnog gasa. Nađite tunel i upuzite u njega po tajnu. Krenite nazad i ubijte 2 vojnika. Produžite dalje i napustite tu sobu kroz vrata koja su prethodno bila zaključana. Videćete ćelavog kroz stakleni prozor kako se šeta naokolo. Pritisnite prekidač na zidu, u prostoriju gde je on ući će gas koji će ga ubiti polako, ali si-



gurno. Sačekajte da padne pa ponovo pritisnite prekidač. Idite do prekidača sa kojim ste ga zatvorili, otvorite prolaz do ćelavka i pokupite Key bit (right) i kombinujte ga sa Key bit (left) i dobićete HELIPAD ACCESS KEY. Izađite napolje pa idite desno, pa uđite ponovo desno, pa levo. Popnite se gore između dvoje zatvorenih vrata, okrenite se i skočite na zid po kome možete da se penjete. Penjite se do vrha i skočite unazad, okrenite se ulevo i skočite u tunel. Skočite na kutiju, pa sa



kutije na zemlju, upotrebite karticu HELIPAD na vratima i istrčite napolje. Ostalo je još samo da odgledate završnu animaciju i da sačekate Tomb Raider 6. A kako



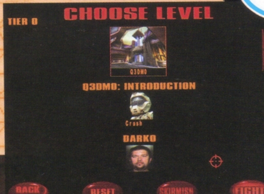
znamo da će biti nastavka, otkrićete dok budete gledali deo animacije iz Egipta. Pa srećno vam bilo.



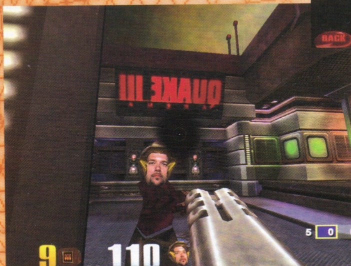
3Q

Mihailo Tešić





Clone Generator



Tehnologija koju ćemo vam ovde predstaviti uopšte nije više toliko nova stvar, ali je i dalje retkost s obzirom da su u Maju 2001. postojala samo tri mesta u Sjedinjenim Američkim Državama na kojima ste mogli uživati u dostignućima Q Clone Generatora. O čemu se radi i koliko nas plaćaju za ovu bezočnu promociju? Odgovor: radi se o budućnosti i ne plaćaju ništa. Hmmm...Q Clone Generator je tehnologija koja se sastoji kako od hardverskih tako i od softverskih noviteta. Tvorac Q Clone Generatora je američka kompanija 3Q koja je ranije bila specijalizovana za medicinske tehnologije (a i dalje joj je to primarna delatnost). Sam Q Clone Generator je pokušaj 3Q-a da se uključi u trenutno najbrže rastuću i jednu od tehnički najnaprednijih industrija sveta - u industriju digitalne zabave.Q Clone Generator je uređaj koji vam omogućuje da svoj lik vidite u kompjuterskim igrama koje koriste 3D tehnologiju! Naime, Q Clone Generator najviše liči na foto-kabinu. Kada u nju uđete, primetićete nekoliko digitalnih kamera raspoređenih pod takvim uglovima koji im omogućavaju da snime ključne tačke na vašem licu. Ove kamere su savršeno sinhronizovane i snimiće vas za 8 milisekundi (veoma bitno pošto prilikom ovako preciznog snimanja i najmanji pokret lica može da dovede do potpuno pogrešnih proračuna), a Q Clone Generator softver će za 10 sekundi stvoriti izvrsnu 3D reprodukciju vašeg lica, snimiti je na CD i - vi možete da je nosite kući! Naravno, cela procedura je brza, bezbolna (zaista) i potpuno bezopasna (mada Darko ima malko čudan sjaj u očima od kada se vratio s E3...). Uglavnom, ovakav 3D snimak vašeg lika 3Q zove "virtuelnim klonom". Ovaj 3D lik se, naravno, može i dorađivati - možete sebi dodati ožiljke, promeniti boju očiju/kose/kože, dodati šlem...I zašto bi neko želeo da ima "virtuelnog klona"? Naravno da tu priči nije kraj - ideja kompanije 3Q je da svog "virtuelnog klona" koristite u popularnim igrama. Kada ga odnesete kući i ubacite CD u svoj kompjuter, program koji dobijete na disku na kome vam je snimljen lik omogućava vam i da taj lik ubacite u sve igre koje tera Half-Life (tj. Quake 2) engine, Quake 3 engine, Unreal Tournament engine ili The Sims engine. Tako možete videti sebe kako napucavate aliene; ili nalepiti svoje lice na svoj QIII skin - da svi znaju kako izgleda taj zlotvor koji ih railuje sa 3 km; ili vašeg Simsa možete zaista pretvoriti u vaše drugo ja - tako što će on imati i vaše lice!3Q je tehnologiju koja nam je omogućila Q Clone Generator razvijao oko pet godina i isprva je ona imala medicinsku namenu (3D snimanje spoljnjih i unutrašnjih organa radi simulacije bolesti i njihovog lečenja). I dalje je, kao što rekosmo, u pitanju tehnologija koja nema široku primenu pa ako hoćete da je probate, morate otići u radnju Babbage (američki lanac prodavnica koji se specijalizuje za video igre). Ali, prema poslednjim informacijama koje imamo, Q Clone Generator kabine se za sada nalaze samo u tri Babbage prodavnice - u San Hozeu, Planu (Teksas) i Tukvili (Vašington). Naravno, Q Clone Generator tehnologija je prikazana i na E3 sajmu, a NARAVNO da naš dragi Darko nije odoleo izazovu da postane lik iz igre... Hehe, sada mogu da nalepim njegovu facu na sve botove u QIII i Unreal Tournamentu... Ej, Uroše, je si l' video ovo... Ah, da - evo šta Darko ima da kaže o tom iskustvu...

"Bože blagi, kako sam lep!" Čak i u 3D. Čitav postupak je bio veoma brz i bezbolan. Samo sam ušao u kabinu (posle čekanja na red od nekih 2 i po sata), seo u stolicu, oči namestio na krstiće i to je to. Obasjalo me je belo svetlo i ja sam pomislio da sam stigao ... Zatim sam izašao iz kabine, upisao svoje ime i sačekao par minuta da se nareže CD sa mojim 3D klonom. Rezultat je pred vama, a nadam se da ćete u skorој budućnosti moći da ga download-ujete sa Bonusovog sajta, pa ako nešto ne valja u časopisu, a vi udrite po glavnom uredniku do mile volje.



"3D Darko"

predstavljamo



Mihailo Tešić

Pokemania



Pokemon. Zvuči slatko i kad se samo izgovori, zar ne? E, pa iza te nevine reči krije se jedna snaga toliko moćna, toliko velika i toliko razgranata da je već milione ljudi (uglavnom roditelja) širom Japana i ostatka sveta olakšala za milione i milone dolara. Pokemon je odavno više od igre - Pokemon je industrija, Pokemon je globalni fenomen, Pokemon je za neke postao i način života!

Ako ste redovan čitalac Bonusa ili ljubitelj igranja na konzolama, postoji velika šansa da ste već čuli za Pokemon, ali da ne znate tačno oko čega se diže tolika frka... Ovde ćemo se potruditi da vam malo pojasnimo ovaj fenomen i da vas pripremimo za neizbežnu budućnost u kojoj će Pokemoni zavladati vašim umom.

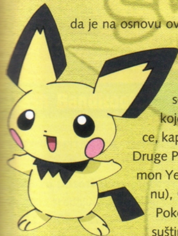
Pokemon je reč nastala skraćivanjem izraza "Pocket Monsters" ili "Poketto Monstaa" (što je japanski izgovor engleskih reči). Da, Pokemon je u osnovi igra. Cela stvar je započela još davne 1995. kada je japanski dizajner igara zaposlen u Nintendu, Satoshi Tajiri, najzad uspeo da dovrši rad na igri koja je bila ostvarenje njegovih dečačkih snova. Naime, Tajiri je kao klinac voleo da hvata insekte i čuva ih u teglama. Zatim bi (verovatno inspirisan japanskom školom filmova katastrofe u kojima se ogromna čudovišta međusobno bore, pritom razarajući okolinu - što je najčešće bio nesretni Japan) maštao kako bi bilo strava kad bi mogao da učini da se insekti koje je zarobio bore međusobno. Mlađani Satoshi je odrastao, zaposlio se u Nintendu i uspeo da pridobije šefove za ostvarenje svog sna - da napravi igru u kojoj bi igrač sakupljao nekakve monstrume, trenirao ih i potom se borio protiv drugih igrača, tj. njihovih monstruma. Posle skoro šest godina rada na igri, Pokemon je rođen.

Prvi Pokemon je bio neka čudna mešavina RPG-a i Tamagočija (što beše onaj virtuelni ljubimac koji se kod nas prodavao pod imenom Kobajagi). Počinjali ste igru kao dečak koji živi u gradu Pallet Town i koji želi da postane najbolji trener Pokemona na svetu! A svet u kome se igra događa vrvi od Pokemona i njihovih trenera - štaviše, to je glavna zabava i zanimanje većine stanovništva! Dečak (tj. vi) odlazi kod najvećeg stručnjaka za Pokemone, profesora Oaka, a profesor mu daje da izabere jednog od tri Pokemona. Pored njega dobijate i Pokeball što je kugla u koju smeštate uhvaćene Pokemone i Pokedex, tj. kompjuter u kojem su pohranjene informacije o raznim Pokemonima koji vršljaju svetom. I avantura počinje... Vaš cilj je da VI vršljate svetom, sakupite sve Pokemone, pobedite sve Pokemon trenere i tako postanete NAJBOLJI! A Pokemoni tokom vremena i kroz borbe evoluiraju i menjaju se...

Naravno, Pokemon je izvorno napravljen za Nintendov Game Boy. Kažem naravno, pošto nije postojala (a ni danas ne postoji) bolja konzola za takvu igru kao što je Pokemon. Vidite, jedna sitnica koja ceo Pokemon uzdiže do nečeg što je više od igre je što se Pokemon odmah na početku pojavio u dve verzije - Crvenoj i Plavoj. A verzije su se razlikovale! U svakoj se moglo naći nekoliko Pokemona kojih u drugoj nema! A u svakom gradu u koji dođete u igri postoji jedna kuća u kojoj vam ljubazna domaćica kaže da je "ova kuća za vas samo ako imate prijatelja i link kabl." Fora je u tome što nikako ne možete da sakupite sve Pokemone osim ako nemate obe verzije i ne igrate ih do besomučnosti, ali to nije poenta - mnogo vam je lakše da se povežete preko link kabla s drugarom i vidite koje Pokemone on ima, a potom da ga izazovete, pobedite i uzmete mu nekog Pokemona koji vam fali! Naravno da ćete pre juriti one koji imaju verziju Pokemona koja je drugačija od vaše.

Ova divna ideja je bila ključ uspeha - kombinovanje RPG video igre sa Tamagočijem, sakupljanjem nečega i potrebom da se igrate sa i protiv drugih ljudi. Nije čudo







da je na osnovu ovog jednostavnog koncepta izraslo još čudo stvari - od raznih drugih Pokemon igara, preko crtane serije pa do svih zekilica koje idu uz to: igračke, majice, kape, igre s karticama itd. itd. Druge Pokemon igre bile su Pokemon Yellow, Green (samo u Japanu), Gold i Silver, a najnoviji je Pokemon Crystal. Sve ovo je u suštini ista igra, ali svaka sa finim razlikama - naravno, kasnije verzije imaju poboljšanja u grafici i načinu igranja (ako ništa drugo, Gold i Silver su za Game Boy Color, pa se bolja grafika podrazumeva), silne dodatne fore (kao što je mogućnost vožnje skejta ili uvođenje polova za vaše Pokemone tako da ih možete razmnožavati što dodaje još jednu novu dimenziju igri) i naravno, što je najbitnije - svaka ima neke nove Pokemone ili načine za njihovo dobijanje! Igre koje su "inspirisane" Pokemonom su se sve pojavile na Nintendu 64 - to su listom blesave i originalne igre: na primer Pikachu Genki De chu u kojoj najpopularnijeg od svih Pokemona, slatkog Pikachua, navodite glasom da izvršava razne radnje; zatim Pokemon Snap u kojoj vam je zadatak da fotografišete Pokemone umesto da ih hvatate; pa Pokemon Stadium I i II što je igra koja je spojila Game Boy i Nintendo 64. I u ovoj igri je poenta borba Pokemona, ali je sve u prelepom 3D okruženju i, što je bitnije, ako imate dodatak GB64 Pak, možete u ovu igru ubaciti Pokemone koje ste sakupili i trenirali u Pokemon Game Boy igri! Od drugih proizvoda koji nose Pokemon oznaku najuspešnija i najkontroverznija je bila ctrana TV serija (krunisana s tri dugometražna crtaća koji su u američkim bioskopima zaradili oko 200 miliona dolara). Osnovni zaplet crtaća je isti kao i u igri. Glavni junak se zove Ash, a njegov prvi Pokemon je - Pikachu! Pored njega, tu je i Misty, devojčica kojoj je Ash upropastio bicikl pa mu se ona prišljamčila dok joj ga ne otplati, a tu su i Brock, Todd i mnogi drugi. Oni se bore protiv zlog Team Rocketa što je grupa zlotvora koja hoće da porobi i sakupi sve Pokemone (Hmmm, a šta vi u igri radite?). A tu je i Gary Oak, večiti rival, pokvareni dečko koji je počeo svoj trening isto kad i Ash i u svemu želi da bude bolji. Sve u svemu, to isto možete videti i u najboljoj kopiji Pokemona, crtaću Digimon koji se emituje i na našoj televiziji. Pokemon crtać je užasno popularan u Americi i Japanu, ali je izazvao i probleme Nintendu - naime, čuveni incident koji se dogodio 16. decembra 1997. je zamalo došao glave celoj Pokemon ideji. Dogodilo se to da je u Japanu tokom gledanje jedne epizode Pokemona u kojoj ima puno svetlosnih efekata oko 700 dece doživelo neku vrstu epileptičnog napada! Nintendo je nekako uspeo da izgladi celu stvar, a i popularnost Pokemona je već bila prevelika tako da je emitovanje serije nastavljeno u aprilu sledeće godine. Već tada je Pokemon bio nezaustavljiv, a sada... ko zna šta nas tek čeka?





STROGO POV.



Simpsons Wrestling



Homereee, majstoreee ...

Šifra za varanje
Na "Pritisnite Start" ekranu, pritisni O, Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno da otključaš "Bonus Match Gore" opciju u glavnom meniju. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se sledeće reči u vrhu ekrana: **"Bonus Match Up"**. "Bonus Match Up" opcija ti dozvoljava da igraš kao bilo koji lik i da izabereš bilo koju arenu. Uspešno završi napad, odbranu i champion krug.

Rvi se kao Bumblebee Man
Igraj u novom krugu za napad i pobedi Bumblebee Man-a, zatim se usnimi da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

Rvi se kao Moe
Igraj u krugu odbrane i pobedi Moe-a, zatim snimi igru da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

Rvi se kao Profesor Frink
Igraj u šampion krugu i pobedi Profesora Frinka, zatim snimi igru da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

Rvi se kao Ned Flanders
Igraj u šampion krugu i pobedi Neda Flandersa, zatim snimi igru da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

Record Of Lodoss War



Čarobne kutije

Extra nivo
Upotrebi kutiju u Blacksmith prodavnici da sakupiš extra predmete u inventaru.

Novi predmeti iz kutije
Snimi igru pre otvaranja kutije. Ako ne dobiješ dragoceni predmet, resetuj igru, učitaj ponovo snimljenu poziciju i ponovo otvori kutiju. Većina kutija će davati predmete beskonačno.

Pokemon Puzzle League



Varanje, treneri, bedževi ...

Cheat mod
Na naslovnom ekranu drži Z i pritisni A, B, R, A(2), B, R, A da otključaš sve selekcije na Puzzle University.

High speed marathon mod
Na naslovnom ekranu drži Z i pritisni B, A, L(2) da bi mogao da startuješ sa maksimalnom brzinom 99 u maraton modu. Ili, najmanji skor 10.000 u vremenskoj zoni.

Bonus treneri
Na ekranu za izbor likova, drži L + R + Z na prvom i drugom kontroleru da otključaš trenere označene sa "?". Ili, uspešno završi Spa Service igru.

Mewtwo-ov nivo
Na ekranu za izbor trenera drži Z i pritisni B, Up, L, B, A, Start, A, Up, R da startuješ igru na Mewtwo-om nivou. Prvi igrač biće Ash, drugi Mewtwo. Ili, uspešno završi igru na S-Hard težini igranja.

V-Hard setovanje težine igranja
Na ekranu za izbor težine igranja drži Z i pritisni L(2), A, B da otključaš V-Hard težinu igranja. Ili, uspešno završi igru na Hard težini.

S-Hard težina igranja
Na ekranu za izbor težine igranja drži Z i pritisni R, L, A, B da otključaš S-Hard težinu. Ili, uspešno završi igru na V-Hard težini.

Podrugljivi protivnik
Selektuj bilo koji mod igrača. Uzmi jednog igrača, zatim pritiskaj A.

Bedževi
Pobedi jednog od ponuđenih protivnika da osvojiš određenu značku:

Lik	Značka
Brock	Boulder
Misty	Cascade
Lt. Surge	Thunder
Koga	Sould
Erika	Rainbow
Sabrina	Marsh
Blaine	Volcano
Giovanni	Earth

Crash Bandicoot 2



Bonus maska, dodatni nivoi ...

Ponovo poseti Boss platforme
Stani na srednju platformu u warp sobi. Zatim drži L1 + R1 + L2 + R2 + △ i pritisni Gore kad Crash skoči gore ili dole. Napomena: Možeš se vratiti do Boss-ova samo ako ste se već susreli.

Bonus vudu maska
Kad izgubiš život, drži Gore + ○ dok se Crash ponovo ne pomeri. Ili kad si u warp tunelu, pritisni X(2), zatim drži X + Gore. Pusti tastere kad Crash dobije vudu masku pošto izgubi sledeći život.

Extra nivoi
Na nivou "Unbearable", kad drugi polarni medved padne sa mosta uskoči za njim da uđeš u bonus nivo.
Na nivou "Turtle Woods", posle "Check Point" kutije nalazi se osmougao sa ludačkim likom. Uradi Belly-flop na njega i Crash će upasti u novi nivo.

Extra životi
U drugoj warp sobi (nivo 6-10), skoči na glavu bebe polarnog medveda da sakupiš 10 extra života.

Game Boy Advance System



Upoznajte konzolu - podešavanja

Podesi veličinu ekrana
Pritisni L za širi ekran i R da vratiš u normalu dok igraš Game Boy ili Game Boy Color.

In-game reset
Za vreme igre pritisni A + B + Start + Select da resetuješ većinu Game Boy, Game Boy Color, i Game Boy Advance igara.

Pauziraj učitavanje
Na uvodnom ekranu posle prvog zvuka (swoosh), pritisni Start + Select. Nintendov logo će nestati ako se pauzira zvuk, što važi i za sistem. Zatim pritisni bilo koje dugme posle drugog zvuka (ping), da se vrati Nintendov logo sa zvukom i igra će nastaviti učitavanje. Napomena: Ovo radi samo na Game Boy Advance igricama. Ova mogućnost je raspoloživa kad ste povezani u neku od Game Boy Advance igara za više igrača, koja podržava samo jednu kartu, bez izlaženja iz sistema.

Ostale boje
Šeme sa bojama se mogu koristiti u Game Boy logou ukucavanjem sledećih kombinacija:

Gore: Bright Red Up + A: Red Up + B: Dark Red Down: Pastel Down + A: Orange Down + B: Gold Left: Bright Blue Left + A: Dark Blue Left + B: Grey Right: Bright Green Right + A: Dark Green Right + B: Invert Colors





World's Scariest Police Chases



Šifra za varanje

Na naslovnom ekranu pritisni Levo, Desno, L1, R1, ○, □, R2, L2. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Sva oružja u free patrol modu i svi bonus item meniji će biti otključani.

Top Gear: Dare Devil



Promenite crtež, otključajte drugi auto

Drugi crtež na kolima
U glavnom meniju pritisni Dole, □, Dole, R1, Levo(2), Gore, Levo, ○(2), L2, L1 da promeniš crtež na kolima pre početka igre.

Motion blur mod
U glavnom meniju pritisni Gore, Levo, ○, Dole, Levo, □, Gore, Dole, Levo, Levo, ○, □ da otključaš "Motion Blur" selekciju u meniju sa opcijama.

Geeze auto
Sakupi sve novčiće u Rome nivou 1 da otključaš Geeze auto.
P-nut auto
Sakupi sve novčiće u Rome nivou 2 da otključaš P-nut auto (Mini Cooper).
Froggy auto
Sakupi sve novčiće u Rome nivou 3 da otključaš Froggy auto.
Super Genius auto
Sakupi sve novčiće u London nivou 1 da otključaš Super Genius auto (Smart Car).
Kornjača auto
Sakupi sve novčiće u London nivou 2 da otključaš Turtle auto (VW Beetle Convertible).
Rikošet auto
Sakupi sve novčiće u London nivou 3 da otključaš Ricochet auto (Audi TT).
Fang auto
Sakupi sve novčiće u London nivou 4 da otključaš Fang auto (Mazda MR2 Spyder).
Road Shark auto
Sakupi sve novčiće u London nivou 5 da otključaš Road Shark auto (Honda S2000).
Portabello auto
Sakupi sve novčiće u Tokyo nivou 1 da otključaš Portabello auto (Lotus Elise).
Street Eagle auto
Sakupi sve novčiće u Tokyo nivou 2 da otključaš Street Eagle auto (Porsche 911).
Black Widow auto
Sakupi sve novčiće u Tokyo nivou 3 da otključaš Black Widow auto (Plymouth Prowler).





007 The World Is Not Enough



Đem Bondu je mali svet

Nevidljivost
Uspešno završi Meltdown nivo na "007" nivou težine sa najboljim vremenom.

Sva oružja
Uspešno završi Turncoat nivo na "007" nivou težine sa najboljim vremenom.

Neograničena municija
Uspešno završi Fallen Angel nivo na "007" nivou težine sa najvećim skorom.

STROGO POV.

Power guns
Uspešno završi Flashpoint nivo na "Agent" ili "007" nivou težine sa najvećim skorom.

Power goons
Uspešno završi Russian Roulette nivo na "Agent" ili "007" nivou težine sa najboljim vremenom.

Quiet bond
Uspešno završi Villa nivo na "Agent" ili "007" nivou težine sa najvećim skorom.

Incoming



Šifra za varanje

U glavnom meniju, pritisni Gore, Dole, Levo, Desno, X, Gore, Dole, Levo, Desno, Y da ti prikaže meni sa šifrom sa opcijama koje uključuju izbor nivoa, neograničene živote, neograničene štitove i dr.

Clock Tower 2: The Struggle Within



Sahat kula - drugi deo

Napomena: Igra ima naslov i Clock Tower: Ghost Head.

Neograničena moćna čarolija
Na naslovnom ekranu drži L1 + L2 + R1 + R2 i startuj igru.

Obuci školsku uniformu
Na naslovnom ekranu drži L1 + R2 + Select + △ i startuj igru.

Extra mod
Osvoji "A" krajnji čin da otključaš "Extra Mode" opciju na naslovnom ekranu. Ovaj novi mod sadrži selekcije za "Time Attack" i "Score Attack" mini-igre.

Vidi biografije likova
Otključaj svih 13 završetaka, zatim selektuj "Pamphlet" mod. Nova "Guide" opcija će dati podatke za svaki lik.

Fur Fighters: Viggo's Revenge

PS2 PlayStation 2

Skriveni multi-player nivo

Na prvom nivou u New Quack City-ju u sobi sa kompjuterima nalazi se kompjuter koji je eksplozivan. Guraj ga dok ne eksplodira i otključaćeš tajni multi-player nivo. Napomena: Tvoja zelena meta će postati crvena na pomenutom kompjuteru. Meta će pocrveneti ako pogodiš nešto i izazoveš reakciju - imaj to na umu dok istražuješ.

Crazy Taxi 2



Ludi takski po drugi put

Onemogući indikator strela
Kad se pojavi izborni ekran drži Start i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru, pojaviće se poruka "No Arrows" u donjem levom uglu.

Onemogući indikator destinacije
Kad se pojavi izborni ekran drži Y i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru, pojaviće se poruka "No Destination Mark" u donjem levom uglu.

Expert mod
Kad se pojavi izborni ekran drži Start + Y i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru, pojaviće se reč "Expert" u donjem levom uglu. U ovom modu se neće pojaviti indikatori za strele ili za stop.

Alternativni displej
Za vreme igre pritisni B na 3. kontroleru da prebaci displej u prvo lice. Pritisni Y na 3. kontroleru da promeniš ugao kamere. Pritisni X na istom kontroleru da vidiš brzinometar. Pritisni A na istom kontroleru da resetuješ displej. Pritisni L da promeniš boju strele.

Oko Apple mape
Uspešno završi prvi niz u mini igrama (5-1 do 5-5) u Crazy Pyramid modu da otključaš Around Apple mapu.

Mala Apple mapa
Uspešno završi drugi niz u mini igrama (4-1 do 4-4) u Crazy Pyramid modu da otključaš Small Apple mapu.

Poguraj bicikl
Uspešno završi treći niz u mini igrama (3-1 do 3-3) u Crazy Pyramid modu da otključaš guranje bicikla. Pritisni L i R na ekranu za izbor likova to toggle between the push bike.

Baby šetnja
Uspešno završi četvrti niz u mini igrama (2-1 i 2-2) u Crazy Pyramid modu da otključaš baby stroller. Pritisni L i R na ekranu za izbor likova to toggle between the baby stroller.

Original likovi
Uspešno završi česti niz i mini igri (S-S) u Crazy Pyramid modu da otključaš sva 4 original karaktera (Axel, Gena, B.D. Joe, Gus) iz prvog Crazy Taxi-ja.

PLOP!!!

THE MUMMY

Spawn: The Eternal



Učinite večitog neranjivim

Pauziraj igru i drži sledeće tastere:

Preskoči nivo - L1+R1+L2+R2 i pritisni △, X, □, O(3).
Nevidljivost - L1+R1 i pritisni △(2), X(2), □, O.
Popuni energiju - L2+R2 i pritisni △, O, □, X, △, X.
Svi predmeti - L2+R2 i pritisni X, □, O, △, □, O.
Nevidljivost - L1+R1 i pritisni □(2), O(2), △, X.

Resetuj fizičku spremnost
L1+R1 i pritisni X, O, △, □, X, O

Resetuj magičnu spremnost
L1+R1 i pritisni △, O, X, □, △, O.

Ograničena obnova energije
Za vreme igre pritisni L1 + L2 da obnoviš energiju ograničeni broj puta.

Specijalni napadi
Završi jednu od sekvenci da možeš da koristiš željeni napad:

Napad	Sekvenca
Desno Cross	Napred, Napred, △
Elbow Smash	Napred, Napred, □
Desno Power	Udarac napred, Napred, O
Levo Power	Udarac napred, Napred, X
FireBall	Nazad, Nazad, Dole, Dole, X
Magical Blast	Nazad, Napred, □
Hell Gauntlet	Nazad, Napred, △
Ice Blast	Napred, Napred, Dole, Dole, O

C&C: Red Alert - Retaliation



Mravlje misije? Hm a šta je to?

Napomena: Igra ima i naslov Command And Conquer: Tesla Mission.

Mravlje misije
Setuj težinu nivoa na "Hard", izaberi "Campaigns", i idi u Englesku da pristupiš mravljim misijama.

Šifre za varanje
Klikni na "Team" dugme sa O (ili sa onim tasterom koji je konfigurisan kao "Cancel") ili desno dugme miša. Onda pomeri pointer preko sledećih ikona na tool baru i pritisni O ("Cancel") ili desno dugme miša na svakoj:

Nevidljivost - "□", "X", "O", "X", "△", "△".
Nuklearni napad - "O", "X", "O", "O", "X", "□".
Parabomba - "X", "X", "X", "O", "△", "□"
Chronoshift - "□", "O", "△", "X", "O", "O".
Novac - "X", "X","□", "O", "O", "O".
Brza pobeda - "O", "O","△", "X", "X", "□".
Izgubi misiju - "O", "X", "O", "□", "□", "X".
Zameni zlato građanima - "□", "X", "□", "X", "□", "X".
Građani imaju imena - "□", "□", "O", "O", "△", "△".
Puna mapa - "△", "△", "X", "O", "△", "□".

The Mummy



Malo ste čekali ali vredi

Pauziraj igru i selektuj "Quit". Selektuj "Replay Level" na sledećem ekranu, odaberi "Bonus Game Modes".

Sva oružja
Pritisni O, □, O, X(2), △(2), □. Ili, uspešno završi igru sa bilo kojim procentom.

Bonus nivo
Pritisni △, X, △, O, □, △, O, X. Ili, uspešno završi najmanje 50% igre da otključaš Cairo nivo.

Neograničena municija
Pritisni X, △, X, □, O, △, □, △. Ili, uspešno završi najmanje 55% igre.

Neograničeni životi
Pritisni O(2), △, O, X, □(2), X. Ili, uspešno završi najmanje 60% igre.

Nevidljivost
Pritisni △, X, O(2), □, X, △, □. Ili, uspešno završi najmanje 65% igre.

Sve šifre
Uspešno završi 78% igre.

STROGO POV.

Dead Or Alive 2: Hardcore



Razne tajne mrtvih

Porast jubbling-a
Uđi u meni sa opcijama i izaberi setovanje koje ti dozvoljava da odrediš svoje godine između 13. i 99. Uvećavaj svoje godine da vidiš više jubbling-a.

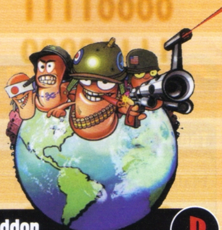
Igraj kao Bayman
Uspešno završi story mod sa svim likovima na easy težini da otključaš Bayman-a u svim modovima osim u story modu. Ili, uspešno završi story mod 30 puta sa bilo kojom kombinacijom likova.

Igraj kao Tengu
Sakupi 10 zvezda u survival modu da otključaš Tengu-a u svim modovima osim u story modu. Ili, uspešno završi story mod 200 puta sa bilo kojom kombinacijom likova.

Rastući krediti
Uspešno završi story mod sa svim likovima na najtežoj težini igranja.

CG Gallery
Uspešno završi team mod sa 5 likova da otključaš CG Gallery.





Worms Armageddon

Ekstremno opasni crvi

Šifra za varanje
Završi jedan od zadataka da otključaš određene mogućnosti koje su možda bile nedostupne:

Crvi krvare kad ih pogodiš
Osvoji zlatnu medalju u Basic Training modu
Vodena ovca
Osvoji zlatnu medalju u Super Sheep Racing training modu
Bolji dugački luk
Osvoji zlatnu medalju u Euthanasia training modu
Bolja pumparica
Osvoji zlatnu medalju u Rifle Range training modu
Bolja granata
Osvoji zlatnu medalju u Artillery Range training modu
U svakom polju sa oružjem je ovca
Osvoji zlatnu medalju u Crazy Crates training modu
Nevidljivost
Osvoji Elitni čin u Deathmatch modu
Laser - Završi misiju 4
Jetpack - Završi misiju 8
Brzi hod - Završi misiju 13
Nevidljivost u mrežnom igranju - Završi misiju 16
Loša gravitacija - Završi misiju 20
Neuništivi pejsaž - Završi misiju 25
Super Banana Bomb poboljšanje - Završi misiju 33
Pune Wormage opcije igranja
Zlatna medalja i Elitni čin u svemu

Kao The Kangaroo

Kobajagi kengur

Učitaj ekran sa mapom za vreme igre, zatim drži L + R i pritisni:
Preskoči nivo - Gore(2), Levo, Dole, X.
Selektuj nivo - Gore, Dole, Desno, Levo, Gore, X.
Neograničen život - Dole, Levo, B, Levo, B(2).
Neograničena energija - Dole, B(2), A, Gore, Levo, Desno.
Neograničeni čekpointi - Gore, Desno, Dole, Desno, Levo, A.
Neograničene rukavice - Dole, Desno, Gore, Desno, Levo, B.
Extra život - Dole, A, Gore, Levo, A.
Extra čekpoint - Gore, Desno, Dole, Levo, A.
Extra rukavica - Dole, Desno, Levo, Dole, A.

Die Hard Trilogy



Udri barabe!

Die Hard 1

Šifre za varanje
Pauziraj igru, odaberi quit opciju, zatim drži R2 dok unosiš jedan od sledećih kodova:

Nevidljivost - Desno, Gore, Dole, □.
50 granata i 5 metaka - Desno, □, Dole, O.
15 metaka - Dole, □(2), Desno.
Debeli mod - Desno, □(2), Dole.
Kostur mod - △ (10), Desno(4).
Luckasti mod - Dole, O(2), Dole, △, Dole.
Neprijatelji naoružani pištoljima pucaće kroz noge.
Neprijatelji odlete kad ih ubijete - Dole, □, △, Dole.
Zameni Gore i Dole - Desno, □, △, Desno.
Prikaži koordinate - Levo, O, Dole, □.
Čudni zvuci prilikom umiranja - O(2), □(2), Desno.
Neograničena municija i razni pištolji
Desno, Gore, Dole(2), □, Desno.
Ponovi šifru da dobiješ razna oružja i neograničenu municiju.

Die Hard 2

Nevidljivost - Dole, △, Desno, □.
Jednom tvoj poslednji pucanj nestaje i ti postaješ nevidljiv.
Map editor i nevidljivost - Desno, Gore, Dole, □.
Pritisnite Start i selektuj "Use Map Editor" opciju da promeniš igru.
99 raketa i granata - Desno, □, Levo, O, △, Dole.
Debeli mod - Levo, △, Desno, Dole.
Kostur mod - Dole, □, △, Dole.
Fergus mod - O, Dole(2), □, X, □. Svi će imati istu glavu.
Bereta sa neograničenom municijom
Na početku nivoa, upucaj helikopter koji se pojavljuje sa leve strane ekrana. Bereta, koja je dvaput moćnija od ručnog pištolja, pašće kad se uništi helikopter.

Die Hard 3

Nevidljivost i fergus mod - O, Dole, Dole, △, X, □.
Debeli mod - Levo, △, Desno, Dole. Kola će dobiti na veličini.
Flat mod - Dole, Gore, Levo(2), Dole, Gore, Levo(2), Dole, Gore, Levo(2).
Slow motion - Levo, Gore, Levo(2), □, Dole.
Super slow motion - O, Dole(2), □, Desno.
UFO mod - Desno, □, △, Dole, X(3).
999 turbo - O(2), □(2), Dole(2), X(2).
Neograničeni životi - Levo, O, Gore, Dole, □, Desno.
Pogled sa neba - O, Desno, Dole, □, △, Levo.
Turbo dugme je sada dugme za lansiranje.
Chase pogled - Dole, O, Dole, O.
Plivajući auto - Desno, □, Levo, △, X, □, Dole.
Kao dodatak plivajućim kolima, zgrade se pojavljuju oštećene i srušene.
Fuzzy auto kocka - Desno, O, Levo(2), □, Dole. Pogled iznutra prikazuje dva modela automobila ili dve fuzzy kocke koje vise na vrhu.
Oblačno nebo - Dole, □, △, Desno.

WinBack

Covert Operations

WinBack: Covert Operations



Drugi modovi, svi likovi

Napomena: Igra ima i naslov Operation WinBack.

Napomena: Šifra treba da se unese pre početka uvodnog moda.

Probni mod

Na "Press Start" ekranu, brzo pritisni Gore, Dole(2), Levo(3), Levo(4), zatim drži △ i pritisni Start da otključaš probni mod. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Ovaj mod omogućava igranje bilo kog nivoa u igri.

Mod iznenadne smrti

Na "Press Start" ekranu brzo pritisni L2, R2, L2, R2, O, △, O, △, zatim drži L1 i pritisni Start da otključaš mod iznenadne smrti. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Ovaj mod omogućava protivnicima i vašem liku da budu ubijeni jednim hicem.

Max power mod

Na "Press Start" ekranu, brzo pritisni L1, R2, L2, R2, L2, △, O, △, O, zatim drži L1 i pritisni Start da otključaš max power mod. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Ovaj mod ti omogućava da startuješ sa svim oružjem i neograničenom municijom.

Svi multi-player likovi

Na "Press Start" ekranu brzo pritisni Gore, Dole(2), Levo(3), Levo(4), zatim drži O i pritisni Start da otključaš sve Boss-ove kao i inžinjere i nekoliko vojnika u multi-player modu. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Većina Boss-ova ima neobične puške koje neće biti od velike pomoći protiv zidova i dr. Ili, uspešno završi igru na easy i normal težini.

Max moć, iznenadna smrt, probni modovi

Uspešno završi igru na hard težini da otključaš max power, sudden death i trial modove.

Simpsons:Treehouse Of Horror



Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	FWXCKJXGLWN
3	TNSLRYSJGWW
4	BXPGCFPYJWB
5	WSQJLTQFYWK
6	NPKYGBKTFWQ
7	XQRFJWRBTWP

Silent Hill



Extra Opcije

Uđi u "Option" ekran iz glavnog menija i pritisni L1, L2, R1 ili R2. Zatim će se na "Extra Options" meniju pojaviti opcije:

Weapon Control: Pritisnite/Switch
Blood Color: Normal/Green/Violet/Black
View Control: Normal/Reverse
Retreat Turn: Normal/Reverse
Walk/Run Control: Normal/Reverse
Auto Aiming: On/Off

Uspešno završi igru jednom i usnimi se. Zatim učitaj snimljenu igru i uđi u "Option" ekran iz glavnog menija i pritisni L1, L2, R1 ili R2.

Zatim će se "Expand Option" meni pojaviti sa dve nove opcije:

View Mode: Normal/Self
Bullet Adjust: x1/x2

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kuína dostava. Dodatno volan i multi tap za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Prodajem PS one sa 29 CD-ova i dva original džojstika!

Stojanović Danijel 027/25-199

Razmenjujem CD-ove za PSX, DC i PC!

Predrag, 397-08-38

Kupujem ketridže za Super Nitendo: Donkey Kong Country 3, Final Fantasy IV, Chrono Trigger, Starwing 2, Ultimate M. Kombat 3.

Dušan Milosavljević, 037/892-448

Menjam CD-ove (PC, PSX, DC) za vokmen, diskmen, ketridže za GB.

Predrag, 397-08-39-38

Prodajem original diskove PAL verzije za SONY 2!

Sima 063/722-253

Prodajem tri ketridža za Game Boy u izuzetnom stanju!

Vuk 554-661

Prodajem PS1, mini konzola, 2 originalna analogna džojstika, 23 igrice boot disk i ugrađeni čip 250 dm! Kupcu poklanjam sve brojeve Bonusa!

Marko 026/522-622

Kupujem kertridže: Donkey Kong Country 3, Chrono Trigger, Ultimate mortal Kombat 3, Starwing 2 za SUPER NINTENDO!

Dušan 037/892-448

Prodajem Sega Mega sa dva džojstika i igricama Sonic i Mortal Kombat 3, 25dm!

Peđa, 026/831-470

Prodajem nov Game Boy Color povoljno!

Darko 034/37-09-28

Menjam Super Nitendo sa dva džojstika i dva ketridža (može i više ketridža u zavisnosti od ponude) u odličnom stanju za Game Boy Color u dobrom stanju sa ispravljačem i bar jednim ketridžom.

Filip 067/534-989, Pljevlja

Menjam ketridže Sega Game Gear, ketridže za Game Boy i Game Boy Color!

Milan 027/380-714

Menjam Sony Playstation star 3 meseca sa 16 diskova i memory card od 15 blokova za SEGU dreamcast

Aleksandar, Tel: 019/779-349

Prodajem PSX sa standardnim džojstikom i 20 igara po želji

Dino 3615-253

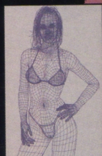
Menjam igru Goldeneye 007 (za N64, naravno) za Zeldu ili Banjo kazooie ili Jet Force Gemini. A ISS 64 za Mario 64 ili Mario Kart 64 ili Wawe race 64 ili Diddi Kong Racing ili bilo koju drugu. P.S. Obe igre dajem za Zelda-Majora's Mask. Javite se na:

033/54-532 Trazite Miljana.



FINAL FANTASY

The Spirits Within







GlasovneUloge:	*Alec Baldwin, Steve Bushemi, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rames, Ming-NA*
Režija:	*Hironomu Sakaguchi*
Scenario:	*Al Reinert, Jeff Vintar*
Producent:	*Jun Aida, Chris Lee*
Trajanje:	*115 min*

Ko bi rekao da će i taj trenutak najzad doći? Trenutak koji sam iščekivao već više od godinu dana! Filmske aspiracije Squarea su mogle biti jasne onima koji su igrali njihove novije RPG igre. Final Fantasy serijal neporecivo odaje filmski utisak kako svojim zapletom tj. načinom na koji se priča u igri odvija (paralelni tokovi radnje, flešbekovi, preokreti i još sto čuda koja bi se bez problema mogla naći u nekom ostvarenju sedme umetnosti) tako i silnim filmskim sekvencama tj. animacijama. "Magovi" iz Squarea su poslednjih godina umeće pravljenja kompjuterski animiranih slika doveli do perfekcije i sledeći ko-



U skladu sa aktuelnim tokovima legalizacije svih CD, video, muzičkih i DVD izdanja na domaćem tržištu, distributerska kuća TUCK je od 12. jula počela sa izdavanjem prvih legalnih DVD naslova za naše prostore sa srpskim naslovima i po svetskim standardima. Prva četiri izdanja su nešto stariji naslovi "Matrix", "Večiti osvetnici", "Smrtonosno oružje 4" i "Magnolija" (dupli disk). Do kraja godine planira se izdavanje preko 500 naslova koji će obuhvatiti i najnovije naslove.

Matrix

Uloge:	*Keanu Reeves, Lawrence Fishburne*
Režija:	*Braća Wachowski*
Trajanje:	*136 min*
Standardne DVD opcije:	*Trenutno pretraživanje scena*
	Widesreen mod
Izbor jezika:	*engleski, španski*
Izbor titlova:	*engleski, hrvatski, španski, portugalski, hebrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski*
Specijalni dodaci:	*- HBO TV specijal Stvaranje Matriksa.*
	- Pratite belog zeca ili uzmite crvenu pillulu za misteriozne skrivene dodatke
	- Filmografije
Specijalni dodaci za PC DVD-ROM:	*Da li ste izabrani?*
	Scenario, storibord i eseji o žanru
	Znate li kung fu?
	Chat room sa slavnim gostima







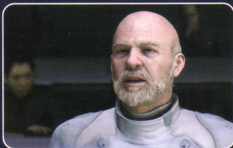
Izvor: TUCK

Percepcija: Naš svakodnevni svet je stvarnost.
Stvarnost: Taj svet je varka, namerna prevara mašina veštačke inteligencije koje nas kontrolišu.
Neverovatna akcija:
Fantastični vizuelni efekti. Kianu Rivs i Lorens Fišburn vode borbu za oslobođenje čovečanstva u Matrix-u revolucionarnom sajber trileru braće Wachowski ("Skok"). Zaplet je izuzetan, specijalni efekti uspostavljaju nove standarde u filmskoj produkciji - film je jednostavno savršen.

film i dvd

rak je bio da to znanje primene u stvaranju jednog celovečernjeg filma. A zašto i film ne bi pripadao Final Fantasy kanonu, njihovoj najpopularnijoj licenci? Posebno zato što FF igre nemaju veze jedna s drugom po pitanju priče.

I tako je Square pod dirigentskom palicom Hironobua Sakaguchija, producenta Final Fantasy igara (a u filmu potpisanog kao urednik), rešio da se upusti u stvaranje istorije filmske umetnosti: pravljenje prvog filma koji će biti kompletno urađen u CGI (Computer Generated Images) maniru, ali s namerom da bude "realističan". (Dosadašnji CGI filmovi kao što su Toy Story, Antz i sl. su uvek ispunjavali ulogu "crtaća"). Naravno, film je daleko od "realističnog" - zaboga, žanr mu je SF. A i to je normalno - svi vi koji ste očekivali nekakav manga-cyber-fantasy, znajte da je Square ipak ciljao na neku "mainstream" (pa još američku) publiku koja verovatno ne bi mogla da svari koncepte koje mi svakodnevno susrećemo u japanskim RPG-ovima. Opet, SF žanr je dopustio Squareovcima da se razmašu po pitanju vizuelne kreativnosti. I to je dobro - inače bi film malo gubio svoju poentu. Ko bi želeo da gleda "Taksistu" ili "Mostove okruga Medison" u CGI varijanti? Zaboga, lakše je (i jeftinije) samo uzeti kameru i glumce i snimiti prokletu stvar. Ali, kada je film SF, onda je već na početku publika spremna na "težak kompjuterski rad". I kako to na kraju, posle svih tih godina iščekivanja, izgleda kada se najzad zavalite u sedište u Cineplexu, kada krene prvi kadar, a mili stereo zvuk vas uzme u svoje naručje? Pa - rečima se ne može opisati. Samo to vam je dovoljna preporuka da film odgledate. Vizuelno, stvar je zapanjujuća. Pozadine (ne mogu ih baš nazvati enterijerima i eksterijerima) - od ruševina New Yorka, preko pustara i kratera, pa do obaveznog svemira i futurističkih gradova - sve to svojim dizajnom, ali i umešnim kadriranjem i na kraju samom (nad)REALNOŠĆU oduzima dah. I sama akcija (pod kojom podrazumevam sve kretanje na ekranu: od zagrljaja likova, preko dijaloga, pa sve do epskih scena borbe vanzemaljaca) u filmu je "k'o prava". Prosto ne znate da li da se maltretirate gledajući svaki detalj Squareovog CGI umeća ili da se unesete i gledate The Spirits Within kao "običan" film. Jedino što malo kvari vizuelni utisak je to što kompjuterski generisani likovi ipak po izražajnosti lica i pokreta još nisu ni blizu svojim "stvarnim" suparnicima (Svaka čast za matorog doktora, ali uvek je lakše dočarati izražajnost na ostarelom licu.).





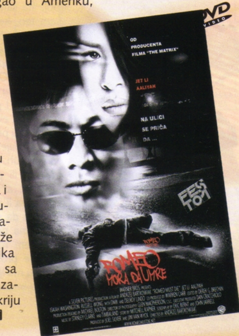
I ostaju još samo zamerke koje se odnose uglavnom na priču i muziku. Ma priča je još i dobra - ali meni koji sam igrao toliko Squareovih RPG-ova. Ne znam kako je nekome ko nije - verovatno bi se u njoj često gubio, bar dok ne odgleda film dva-tri puta. I to je problem - Square je izgleda navikao da ima 20+ sati da izloži priču, a The Spirits Within deluje kao poslednja dva sata dobrog RPG-a tokom kojih treba da vam se objasni šta se događalo u prvih 20 sati. Što se muzike tiče, ona je OK, ali to je i problem - trebalo bi da je fenomenalna! Nema Noboua Uematsua. Glumci (Ming Na, James Woods, Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland) su profesionalno odradili svoj posao. Bez zamerke.

Sve u svemu, The Spirits Within je deo istorije, a pri tom i pravi spektakl za oči. Ne treba ga propustiti.

Romeo mora da umre

Uloge:	*zJet Li, Aaliyah, Isaiah Washington, Russel Wong*
Režija:	*Andrzey Bartkowiak*
Standardne DVD opcije:	*Trenutno pretraživanje scena*
	Widescreen mod
Izbor jezika:	*engleski, španski*
Izbor titlova:	*engleski, hrvatski, španski, portugalski, hebrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski*
Trajanje:	
Specijalni dodaci:	

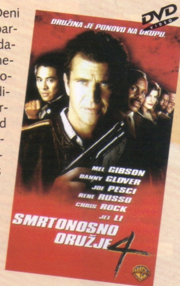
Bivši policajac Han Sing (Jet Li) je u zatvoru, dok je njegov otac, kralj podzemlja, pobegao u Ameriku, zajedno sa Han-ovim mlađim bratom. Kada sazna da mu je brata ubila crnačka banda, Han Sing beži iz zatvora i dolazi u Ameriku da bi osvetio njegovu smrt. Otkriva da se upetljao u krupne poslove i njegova potraga ga dovodi u sred trostrukog dogovora između crnaca, belaca i kineza, koje ništa ne zaustavlja od plana da naprave novac. Han-u pomaže Trish (Aaliyah), devojka koja je blisko povezana sa crnačkom mafijom, i zajedno pokušavaju da otkriju ubice Han-ovog brata.



Smrtonosno oružje 4

Uloge:	*Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci, Rene Russo*
Režija:	*Richard Donner*
Standardne DVD opcije:	*Trenutno pretraživanje scena*
	Widescreen mod
Izbor jezika:	*engleski, španski*
Izbor titlova:	*engleski, hrvatski, španski, portugalski,hebrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski*
Trajanje:	*122 min*
Specijalni dodaci:	*Foršpani*
	Dokumentarac "Čisto smrtonosno"
	Intervjui - 8 odvojenih delova
	Produžene scene - 3 odvojena inserta
	Scene koje nisu ušle u film

Čist esploziv! Mel Gibson i Deni Glover se vraćaju kao policajci partneri Rigs i Murtag. Murtag je i dalje porodičan čovek. Rigs i dalje nekontrolisano pravi probleme i postaje - da li je moguće? - porodičan čovek. Njegov hoće-neće brak sa Kol (Rene Ruso) je jedan od novih elemenata u ovom snažnom filmu koji će se svideti svima. Džo Peši će nastaviti da vas zasmejava, ovog puta zajedno sa čuvenim komičarem Kris Rokom, a poseban gost filma je međunarodna akciona zvezda Džet Li. Pucnjava, jurnjava kolima, eksplozije smeha i romansa - pripremite se za SMRTONOSNO ORUŽJE 4!

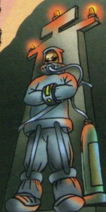




Uroš Tomić

PUT OKO SVETA

brate, u kom si fazonu?



NAPOMENA - Kao što sam jednom rekao, sve sličnosti su krajnje zlonamerne i iskreno zlurade, sa ciljem da uvrede, povrede, isprovociraju i totalno iziritiraju, a ovom prilikom se pozivam na tuđ, izdajnički ustav (u nedostatku domaćeg i uz to funkcionalnog) iprvi amandman koji svima bezuslovno dozvoljava slobodu govora. Sve izrečeno je puno skrivenih provokacija i bahanalnih mahinacija, pa nemojte gubiti iz vida i upamtite - ništa nije onako kako izgleda, šta više, sve je deset puta gore i katastrofičnije (isto kao i u zemlji). Ako vas ovo nije motivisalo da preskočite čitanje ovog članka - neće ni nuklearna katastrofa... prema tome - uživajte!

- Ma ne znaju ljudi kakvo je to opterećenje ponekad, kako sve ume da smori čoveka. Ne kažem da mi ne odgovara popularnost, ali se nekada može okrenuti protiv vas kao mač sa dve oštrice... Tako sam i ja morao da se malo prištekujem i da analiziram situaciju iz drugih uglova, s drugih aspekata... Ne kažem da su moje akcije opravdane, šta više, mnogo puta sam se pozivao na svoju neuračunljivost i sijaset svojih mana, ali neeeeeee, mene niko ne sluša... ZAR, BRE, VI NE ZNATE DA NE SMETE DA SPUTAVATE UMETNIKE - BREEEEE!!! (Stenjanje) Nghhhhh... Nghhhh... Nghhhh... U kom ste bre vi to fazonu??? Kao da sam ja zalepio il' kao da ne znam šta govorim? A KAO NIJE MI PRIČA RAZLOŽNA, KAO JA SAM SADA LUD??? Šta me gledaš, bre, sakriven iza tih naočara, progovori nešto, nataknem te, takvog kakav jesi, sav nežan i intelektualan... i otkopčaj mi ovu košulju da mogu makar leđa ili zadnjicu da pročeškam mestimično.

- E, to već ne smem, zarad sopstvene sigurnosti, post`o si bre opasnos`! Zar se ne sećaš šta se sve desilo?

- Ma fragmenti, Doco, tu i tamo nešto zukne, pa ondak mrak - ništa bre! A onda opet kao tu sam, tamo sam, nisam, pa opet jesam, a sve u međuvremenu i mestimično, takoreći letimično. Nešto mi se ukaže, nešto mi se prividi, ali sada ja smatram da nisam dovoljno kompetentan da vam sve do u detalj ispričam... Možda bih samo mogao da pokušam.

- (Sav smoren i frustriran, već napola rešavajući ukrštene reči) *Počni Tomiću, imaš moju nepomućenu pažnju, koja će biti posvećena samo tebi, bez obzira na doba dana i noći.* (Napola cinično i pomalo rastegnuto) *Ja sam ipak tu da ti pomognem...*

- Ma, sve mi je bistro do pred odlazak na tu proslavu, a onda se tu sve strašno muti, ta silna pića, sećam se da sam prestao da brojim oko 11, sada - da li je bilo u pitanju 11 sati ili 11 Hajnekena, Bog sveti zna...

- Nego, što pominješ Boga? Šta ti je on sada skrivio?

- Ništa, osim celokupne ljudske egzistencije - to je krajnje tragično, majke mi moje.

- Je l' si možda zbog toga pokušao da izazoveš Treći svetski rat?

- Ma jok, to sam hteo iz razonode. Smorili me glupi Amerikanci sa njihovom koka kolom i tesnim lonama. Ja sam skroz iz drugog tripa, ja sam više za neki sajber pank.

- Kakav bre sajberpank? Šta ti je sad to?

- Eeee, matora drtino, ZATO ZA VAS NEMA MESTA U NOVOM PORETKU!!!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!!

- Anestezija za ludaka!...

- NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK... AUUUU ŠTO JE DOOOOBRA ANESTEZIJAAAAA!!!

Njegove nasmejane oči su polako čilile iz mog vidokruga, dok su mi u ušima odzvanjali moji povici vezani za novi svetski poredak... Stvarno, šta se tačno desilo od onomad? PRAVILA, PRAVILA... Kako ta prokleta slava ume ljudima da pomuti razum i pomeri prioritete, pa to je stvarno čudo. Nije za džaba ono - pare ljude kvare. Sećam se vremena naših početaka kada se radilo uz pomoć štapa i kanapa, kada se po DESET sati okapavalo i krampalo, sve dok se ne postigne zadovoljavajući učinak, dok sve nije savršeno uklopljeno i prelomljeno. Guliš koru leba u četir` zida, brineš o svojim najmilijima i krkaš salamu podrigušu ili parizer Afganistanac, puštaš gasove sumnjivog mirisa kroz dušnik, zadovoljan jer su zubi masni i trbuh pun. A onda natrči lova...Nema više druže, brate, bratiću, prijatelju, odjednom smo formalni i jedni drugima komandujemo i pozivamo se na neke hijerarhije, neka uredništva, neke direktorate. Zaboravilo se ono vreme kada su se pričali vicevi sve u šesnaj`s i kad su svi drugovali, PRIJATELJSTVOVALI, zajednički lonac praznili... tsk tsk tsk! BAGRO! BANDO!! SVE ĆU VAS JA RAZVEJATI!!!! Zatim, na scenu stupaju PRAVILA. Prvo krenu ona sitna, tipa - nemoj da ostavljaš svoje odevne predmete svuda po redakciji! - ajde, neću, nisam ni ja svinja, za razliku od nekih što su imali običaj da šljapkaju po kancelariji neposredno nakon gacanja po blatu, ne skidajući cipele probušenih "potplata", kako bi izbegli prezentiranje neokrpanih "rapica" (ustaljeni novobeogradski izraz za čarapice). Pa onda - nemoj da natežeš iz flaše pred gostima! - kao da ti gosti nikada nisu pili iz flaše (redakcija nekada nije raspolagala čašama, al' snašli smo se oko 9. broja), a odmah iza toga - Nemoj piješ ALKOHOL, iz flaše PRED gostima! - ma' nema "problema", zaćiću im za leđa. E posle tih uvodnih pravila idu kompleksnija kalibra - nemoj da se rukuješ! - pa zatim - nemoj da spopadaš i traumiraš sekretaricu! - eee, pa tako nećemo drugarići, javno priznajem da sam LIČNO JA odgovoran što su sve navrat-nanos napustile kolektiv, a sada tako... Dokle to čovek da trpi? Dokle tako može? Pa dok mu ne kažu i ono poslednje - nemo` primaš platu! - Tako dakle, a? E PA NEMOJ TI DA KRVARIŠ IZ POTILJKA!!! DIMBE!! Joooj, šta sam to uradio debeljku?!? Nisam teo, keve mi moje, vidi kako mu lipti čorba iz lubanje, kao tečino bure onomad kada sam otvorio slavinu i lego pod nju. Ček` da vidim da nema neki ALKOHOL ovde da isperem čoveku ranu i da je malo dezinfikujem (butanje i prevrtanje, užurbano traženje). Uh, evo jedne, al' je otpala nalepnica. Daj prvo da je probam, da ne bude kasnije da je neki otrov. Šnjof, šnjoff, uh, ala dobro miriše, neka mučenica ili prepečenjača, šnjoff, šnjof, muhm, al' mi nekako vuče na Žutu osu. Da li da mu zaspem glavu, al' se plašim da mu ne spržim kožu s glave ako ima previše gradi(mira), bolje da cugnem malo, čisto da vidim kakav mu je promil. Glu glu glu UUUUU, muku mu ljutu, ala žari! Kuku!!! Uuuu, klinci brzo u školu, uuu - u - u - u, gde



ZA OSAMDESET DANA



ovo da mu prospem na glavu, otpašće mu kosa, a ionako je deficitaran sa istom. Bolje da pozovem hitnu pomoć i sklonim se dok ne prođe uviđajna ekipa. Samo da dezinfikujem želudac još jednom... glu glu glu III-jaoo, TARMANGANI, ala peče, kao da sam zagutao podmornicu na nuklearni pogon kojoj curi reaktor pride. Ma poneću i nju u slobodu zajedno sa mnom, sada - da li u slobodu ili u bubreg, videćemo... Alo, hitna, hitno dođite ovde... kako gde ovde, pa ovde de sam bre ja sada... a, nisam vam rekao gde - pa tako bre kažite, zar ne vidite da sam popio... aaa, ne vidite, pričamo telefonom... Nisam ni primetio! Nego u redakciju časopisa Bonus, glavni urednik je udario samoga sebe MOJOM olovnom palicom po gl avi, obilno krvari iz potiljka... kako se ja zovem? Jes, da vam kažem, pa da samog sebe osudim za napad i nanošenje teških telesnih povreda, pokušaj prvostepenog ubistva, pljačku i otimačinu, nedolično ponašanje i protivprirodnu blud... Ne, ja se ne zovem Uroš Tomić i ne znam odakle vam ta ideja... Čitali ste moje tekstove? ...Ja ne znati vaš jezik, ja ne biti odavde! Moje ime Petko, ja sada ide jede dva Amerikanac, ajde pa hakuna matata! Sakreblu, uzviknuh ja udarivši se po čelu, natežući ljutu i zlurado se osmehujući. Ajde kad je otišla koza, nek ode i rog! Kad će već da me jure, neka me jure ko čoveka, a ne ko ženu, a i da istovremeno ispajserišem kasu te uzmem zakasnelu platu, platu, dečji dodatak plus rashodni dohodak, porez, prirez i kamatu, daću i globu, pa povrh svega otpremninu. E, zamalo da zaboravim za pljuge i taksi do aerodroma (zvuk sirene koja se približava), ali nije to jedino što sam zaboravio - zaboravio sam da treba bježati...

.... NASTAVIĆE SE ...



AUTOR: [..] & DUH	HRISTOVI UČENICI, PROPOVEDNICI JEVANĐELJA	ČEŽNJA ZA RODNIM KRAJEM	VODONIK / GRAD U ITALIJI	H	STRUČNJACI ZA HEMIJU / VULKANSKA MASA	ITALIJA	KONCI	KONJI	DŽORDŽ IRVIN	KELVIN / KOJI SE ODNOSI NA USKRS	K	NAMKOVA NOVA PLATFORMA SA PSX 2 / INAT
[..]AKINJA [..] SLIKE	A	N	Đ	E	L	I	N	A	Ž	O	L	I
VRSTA [..]NOG DELA	P	O	E	M	A	VRSTA PODNE PODLOGE / 100 m²	I	T	I		O	
[..]ČINJATI, [..]VORITI		S	N	I	V	A	T	I	BOJA ZA KOSU / DRŽAVA U EVROPI		N	
FARMERI		T	O	Č	A	R	I	POLICAJAC (ZARGON) / TURSKI VELIKAŠ			O	
TIGANJ / SLOVENAČKA MONETA	T	A	V	A				P	A	1 Š	A	VRSTA KARTAŠKE IGRE
T		L	A	R				POND / 16. I 17. SLOVO AZBUKE			KARAT / MP-3 ZA VIDEO	K
TEMPERATURA / LUIS GRINBERG	L	G	ISTOK / BRITAK	I				OPAKA BOLEST DANAŠNJICE			D	
DUH GAMES	IZVRŠNI ODBOR / GLAS (TUR.)	I	O	NOJEVA BARKA	DUH GAMES	TAŠNE, NOSILJKE / REOMIR	T	KELVIN / TONA / SABLASNA POJAVA	K	IVO NAKIĆ / KROKODIL IZ IGARA	I	N
MUSLIMAN. ŽENSKO IME	4	J	Š		VRSTA POVRĆA / AUSTRIJA		O			G	V	
OGANJ	V	A	T	R	A	RUMA / 1. I 14. SLOVO AZBUKE	R	U	DIVLJA ŽIVOTINJA	G	2 I	
AMPER	A	PERŠUN / NEMAČKA	A		ANTIBIOLOŠKO-HEMIJSKI / VOLT	A	B		OKTAN (SKR.) / OBIM	K	K	
NAJVAŽNIJA [..]STVAR NA SVETU		N	R		V	3 N	E	ITALIJANSKA PEVAČICA, ANA	O	S	S	

Konačno rešenje u plavim poljima može Vam doneti jednu od nagrada: snimanje 5 CD-a po izboru za PSX ili 5 primeraka "BONUS" časopisa

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE SPIRO

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 Š 2 I 3 L 4 P

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Tadić Draško, V. Gradište • Canović Miralem, Kotor • Čarapić Lazar, Beograd • Rašić Dejan, Mramor • Stanković Vladimir, Velika Drenova

Časopis Bonus su dobili: Nikolin Milivoj, Novi Sad • Trifunović Luka, Beograd • Kovačević Vladimir, Užice • Aleksić Dušan, Sombor • Katanić-Popović Dejan, Kruščić



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite slede i broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

EL DORADO

✉ Pozdrav Bonusu i njegovim čitaocima! Želeo bih da pomognem dečaku koji se zaglavio u igrici El Dorado. Zovem se Lukić Aleksandar i pošto sam prešao El Dorado do kraja evo rešenja onom ko se zaglavio u ovoj igrici kod mesta kada je oslobodio bika El Diabla. Ako dobro učiš engleski i ako si pažljivo slušao svakog u gradu stražara koji je čuvao vrata iza kojih se nalazi El Diablo. Ustvari on ti je u prevodu rekao: "El Diablo nikad ne zaboravlja lica". Ako si bika pogodio praćkom koje ti je ostavilo dete, treba da zaobićeš kulu i dođeš do mesta gde se nalazi haljina koja ti je potrebna da bi prešao do doka. Ali ispod ograde gde se nalazi ženska haljina postavi Wanted poster koji si uzeo na početku igre. Bik će slomiti ogradu a ti uzmi žensku haljinu. Kreni prema doku i Tulio će se vratiti do mesta gde si pokupio kokošku i presvući u žensku odeću. Idi do doka i dok se Tulio zabavlja sa Stražarom ti se prišunjaj iza stražarevih leđa sa Migelom i idi do vrata. Tulio će sam doći do tebe i tu se završava 1 deo prvog nivoa.

I na kraju ako ti još negde zatreba pomoć, piši u Bonus ili na moju adresu:

Lukić Aleksandar,
5 septembar 3/1, 17530 Surdulica

AZTEC I MYST

✉ **Zdravo!**

1) "Aztec" - kako da upotrebim dve pesme - pesnikinja kaže da je to jedini dokument!?

2) "Myst" - Svet iz knjige u polomljenom zupčaniku: čemu služi ptica, zmija u kutiji, 3 figure u boji, struja, (u liftu se vide tri oznake ali to nije šifra za dugmiće na početku ovog nivoa?!). kako iskoristiti datume u planetarijumu (postavim datum i pronađem znak pa ga iskoristim na stubovima, ali se ništa ne desi?)

Veca

R.E. 2

✉ Niiiiiiiiiii Nuuuuuuu Niiiiiiiiiii Nuuuuuu hitna pomoć stiže za Butorović Maria u igrici R.E.2. Kada završiš scenario A sa npr. Leonom, na kraju igre dobićeš mogućnost da snimiš poziciju i to moraš da uradiš. Kada to uradiš dobićeš scenario B za drugog lika u igrici, u ovom slučaju za devojku. Da bi pokrenuo scenario B ubaci disk (suprotan od onog na kojem si snimio svoj progres) i idi na 'load', sada isčitaj sa memorinske kartice R.E.2, i eto te na početku.

Blagić Slaven, Beograd

REZIDENT EVIL 2

✉ više odgovora:

1) Za Fox Moldera - 2236;

2) Za Marka iz Batajnice - kod slike gde piše: 'sartificate is hell fire' upotrebi upaljač. - Kod statue monstruma sa rogom spomenika obrni spomenik plavi na prvo mesto: crvenu pločicu spomenik crveni na drugu.

Vuk Đergović, Bogatić

NUCLEAR DAWN

✉ vrata na 2F-car4 se otvaraju pomoću žute (G) kartice, koju već imaš u svom iventaru. Tamo ćeš naći karticu za car 3 i pištolj u ormaru. Crveno-zeleni čip treba da daš sekretaru u zamenu za Kristinin život.

Dejan K.P.

SYPHON FILTER

✉ Uhvati se rukama zaa levu ivicu mosta i na taj način izbegavaj neprijatelja kad je potrebno. Iz kamiona na sredini mosta uzmi naoružanje i vrati se na početak. Baci gas granate na teroriste kod džipa i eliminiši neprijatelje ispod i na kraju mosta, pomoću snajpera, posle demontiraj eksploziv.

Dejan K.P.

SYPHON FILTER 2

✉ Ćao Bonuse!

Evo šaljem vam rešenje problema u igri Syphon Filter 2 za Marka iz Smedereva. Slušaj Marko rešenje je vrlo prosto i vrlo jednostavno: u sobu sa generatorima ubaciš običnu ručnu bombu (granatu) i to ti je to. U tunelu će nestati struja, i moći ćeš neopaženo da prođeš. Dalje je lako. Toliko od mene. Ćaooo!

Jordanov Damir, Zaječar

BUGS BUNNY & TAZ

✉ Ćao svima,

U igrici "Bugs Bunny & Taz - time busters" sam se zaglavio. Ukopao sam se u nivou "Arabian Era" u "Wind Temple". Kako se prelazi deo sa vrtlozima vazduha koji izlaze iz poda. Neka se neko smiluje pa mi objasni.

Igor, Novi Beograd

R.E.2

✉ Zdravo Bonusovci! Zovem se Darko i imam odgovore na sva pitanja u vezi Resident Evil-a 2.

Odgovor za Marka iz Batajnice. Drugu polovinu kamena naći ćeš na sledeći način: uzmi kuku i idi u sobu tgde se nalazi sva mašinerija gde ti kaže da je prestara i da najverovatnije neće raditi. Na suprotnom zidu upotrebi kuku i otvoriće ti se skrivene merdevine. Sad uzmi upaljač i idi u sobu gde su tri male statue na zidu. Upaljačem upali mali kamin pored njih, sada pritisni dugmiće ispod statue u sledećem rasporedu 213 (bar mislim). Sada će ti iz slike na suprotnom zidu ispasti mali šraf. Uzmi ga i vrati se u sobu gde si spustio merdevine popni se na njih i upotrebi šraf onoj mašini što ćeš videti. Otvoriće ti se tajna odaja gde ćeš naći drugu polovinu plavog kamena.

Odgovor za Vuka iz Beograda:

Čudovište koje izađe iz lifta je zadnji Boss u igri. Moraš ga ubiti tako što ćeš mu bežati i vrebati priliku da ga upucaš.

Pozdrav od Darka iz Dobre Vode.

ALONE IN THE DARK

✉ Zdravo Bonuse,

Zaglavio sam se u igrici ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE u biblioteci ne znam šifru za aparat.

Ako neko zna neka se javi na telefon 037/753-082 NENAD

WORLD THEME PARK

✉ **Pozdravljam čitaoce i redakciju i molim vas da mi neko pomogne. Kako da otvorim main game u igri "World theme park"? Može da se igra practice park, a main game je zamračena i ne znam šta da radim da je pokrenem.**

Ljiljana iz Beograda

CHRONO CHROSS

✉ **Puno pozdrava svim Chrono Chrossovcima! Zaglavio sam se u delu igre gde sam ubio svih 6 dragona i svi su mi dali relice, ali onda dalje? Išao sam na Forbbiden Island gde se borim protiv Daria. Da li je to pravi put ili postoji neka druga mogućnost? Koji su najbolji likovi za borbu protiv Daria, koji su najbolji elementi i gde da ih pronađem? Gde posle da promenim telo? Pomagajte ako boga znate!!**

A sada pomoć Pantelić Nenadu: U toku putovanja ka muzeju sakupljaj CLUES (tragove). Oni su u obliku ?. Kad pređeš muzej nađi neku BAT COMPUTER CONSOLE i kada se uključi pogledaj iteme. Neke ćeš moći da iskombinuješ. U svakom slučaju trebao bi da nađeš poster draguljarnice (JEWELERY) u koju moraš da uđeš u tačno vreme na posteru (9:20 ja mislim). Za one koji žele da se dopisuju pišite na

E-mail: matrix_hack@hotmail.com
Kotlo Saša, Bela Palanka

DRIVER 2

✉ **Imam problema u igri Driver 2, ne znam kako da pređem prvi nivo, i ako znate neke šifre za tu igru.**

Bart Simpson

ZELDA OCARINA OF TIME

✉ **Ćao Bonue,**

Po prvi put mi je potrebna pomoć za neku igricu. Zaglavljen sam na Death Mountain i jedan od zarobljenih Gorona mi kaže da ako na mapi vidim mesta gde treba da idem a ne mogu da ih dohvatim, uzmem okarinu i da

sviram. **Ne znam gde se tačno koristi okarina, odnosno kako uopšte da dospem do petog sprata, gde se nalazi crveno odelo (protiv vrućine). Unapred hvala!**

Mihić Saša

VAMPIRE COUNTDOWN

✉ Zdravo majstori,
Odgovor Spasić Nenadu iz broja 15: U KENO mašinu ukucaj redom brojeve 42, 25, 56

Tišma Marko, Batajnica

FF8

✉ Odgovor za Marka Renovčevića i gorana Krstića:
Pu Pu kartu ćete pronaći tako što ćete posetiti ova mesta: (predlažem da pre nego što pođete upotrebite Diablos-ovu ENCNONE sposobnost)
1. Zapadno od Winhilla
2. Mandy Beach, severoistočno od Timbera.
3. Heath Peninsula - ostrvo istočno od Trabia Gardena, na kraju dugog peščanog poluostrva.
4. Kashkabalid Desert - velika pustinja na severoistočnom delu kontinenta - na kojem je Edeina kuća.
Na svakom od ovih mesta ući ćete u borbu ali neće biti neprijatelja, videćete samo svemirski brod kako proleće.
Kada odete na sva ta mesta Ragnarkom odletite do stena iznad i pobedite svemirski brod (naravno sletite). Sada idite do kratera gde je pre bio Blamb Garden i kada sretnete Pu Pu, upotrebite ITEM komandu da mu date 5 elixira u zamenu za kartu.
Ukoliko nekome treba pomoć oko ovih karti odgovoriću mu:
karte Level 8: Fat chocobo, Angelo, Gilgamesh, Mini Mog, Chicobo, Quezacoti, Shiwa, Ifrit, Siren, Secret, Minotaur
Level 9: Car bunkle, Diablos, Odin, Pandemona, Cerberus, Alexander, Phoenix, Bahamut, Doomtrain, Eden.
Level 10: Ward, Kiros, Laguna, Selphie, Quistis, Irvine, Zell, Rinoa, Edea, Seifer, Squall.

Bojan Kurbalija, Pančevo

COVERT OPS: NUCLEAR DAWN

✉ **Zdravo igrači pozdrav svima: zaglavio sam se u igri Covert Ops: NUCLEAR DAWN CD 1. Elem, stigao sam do drugih vrata sa šifrom u vagonu 13 na potkrovlju, tu se nalaze ambasadorova žena i ćerka, treba mi šifra (četrvorocifrena) da bi otvorio ta vrata. Pomagajte k`o Boga vas molim.**

Darko iz Surčina

Odgovor: Pogledaj Bonus br. 13

Redakcija

BREATH OF FIRE IV

✉ **Zdravo Bonuse,**
Nedavno sam kupio igricu B.O.F.IV i ne znam šta treba raditi sa RYUOM u SARAIU. Ništa mi drugo ne preostaje osim pomagajte drugovi!

Pozdrav od Mladena iz Modriče

NUCLEAR DAWN CHASE THE EXSPRESS

✉ Stefane, ne znam tačno šta te muči u osmom vagonu pa ću da napišem sve šta treba da se radi u njemu. Kada uđeš u vagon 8 prvo ćeš da naiđeš na dizalicu i klikni dugme na njoj da bi podigla kutiju, zatim pređi na drugu stranu i popni se gore. Na drugom spratu prvo isključi neki alarm, potom u istoj prostoriji pritisni crveno dugme koje svetluca. Nastavi dalje i uđi u malu sobu iznad čijih vrata sa unutrašnje strane mora da piše slovo B, unutra ćeš videti monitor koji je upaljen. Kada sedneš za kompjuter počinje borba sa helikopterima. Tresi ih dokle god možeš i čim završiš to vrati se do vagona br. 9, odgledaj špicu posle koje dobijaš karticu za sedmi vagon.
- Peđa Majušević je ekspert za igre sa šiframa, ali kada treba da mućne glavom onda.... (savet, podmaži klikere), u 4. vagonu na 2. spratu su zaključana vrata, a otključavaju se pomoću zlatne kartice (prva koju si našao). IC-čip (crveno-zeleni) služi za... e pa pročitaćeš i sam u nekada zaključanoj sobi.

Slaven Blagić, Beograd

BREATH OF FIRE IV

✉ **Pomagajte!!!**
U igrici Breath of Fire IV stignem do grada Saraia, kad odatle ne mogu dalje. Pogledam mapu i vidim neka dva mesta bogu iza nogu, pa bih vas zamolio da mi pomognete da dođem do ta dva mesta. Unapred hvala.

Gile iz Kosjerića

TOMB RAIDER I

✉ **Pozdravljam čitaoce i redakciju i molim da mi neko pomogne. U 12. nivou Tomb Raidera I - Svetilište sciona, kad prođem kroz vrata koja se nalaze između nogu velike sfinge, upadnem u duboku vodu u kojoj se nalaze dva kipa ispod kojih se nalaze vrata koja ne znam da otvorim. Na kipu desno ima poluga koja ne može da se pokrene iz vode. Gde je izlaz?**

Ljiljana iz Beograda

GIANT KILLERS

✉ **Zdravo svima!**
U igrici Giant killers sam hteo da pitam da li postoje šifre za više nivoa i kako recimo da kupim Zidana ili Figa. Na transfer listi se maksimum pojavi Laudrup ili Babajoro?

Goran Filipović iz Beograda

T.R.3, R.E.1

✉ Ćao svima,
Kao prvo želeo bih da se zahvalim Mađarev Aleksandru i Majušević Peđi koji su mi dali rešenje za T.R.4 pa ću u znak zahvalnosti pokušati da pomognem i ja njima:
Za Mađarev AleksandraT.R.3 (najbolji deo) - tvoj cilj nije da ga ubiješ već da postaviš 4 predmeta koje si našao u nivoima Nevade, Londona, Indije i ostrva Pacifika, na svoje mesto. Moraš da se jurcaš sa zadnjim bossom u krug dok ga ne izubijaš da on padne - (onesvestiće se) i onda brzo trči do prve prostorije - (ima ih 4 u tom krugu) pritisni x pored nekakvog oltarčića, automatski će da ti se otvori inventar i postavi određeni predmet, a onda se vrati tamo u krug kada će već sigurno da ti se osvesti onaj somboss, i tako radi sve dok ne postaviš sva 4 predmeta na sva 4 mesta, ali nemoj da ti pada na pamet da trčiš do oltara dok ti je Boss budan! Kad postaviš sva 4 predmeta videćeš šta će da se desi!
Za R.E.1. - N.E.P.O.S.T.O.J.E. šifre, samo fazoni a za to ti predlažem da gvirneš u Trik I ima MNOGO zanimljivih fazona. A za T.R.2. evo: Korak levo, desno, levo, dole, gore - (drži R1) - okreni se 3x oko svoje ose skok napred i u skoku O: -nivoi. Svo oružje; korak levo, desno, levo, dole, gore, okreni se tri puta (na R1) pa skok u nazad + O.
- Bio bih neizmerno zahvalan onom ko mi pomogne u jednoj svetoj igrici (amin) zvanoj F.F.8. Skoro sam se *NAVUKAO*, moj problem počinje ovako - kada mi na balu - festivalu dođe Quistis i pozove u Training centar da mi da poslednju lekciju treba da ubijem T-rexa, i ja ga utepam i on opet živ! Šta posle da radim? Gardem Guards mi ne daju nigde da odem osim u svoju sobu i Trening Areu. Ubio sam T-rexdebilusa jednom samo sa atak opcijom bez GF-ova i magija i ništa!!! Unapred zahvalan,

Ivan Janjić iz Beograda



VAMPIRE COUNTDOWN

✉ **Šta treba raditi u igrici Vampire Countdown kada iz oba kompjutera dobijem novi disk 1 i novi disk 2. Gde sada sa tim diskovima trebam ići, za taj odgovor bih zamolio Spasić Nenada iz Pančeva, a ako još neko zna neka mi pomogne.**

Aleksić Dušan iz Sombora

METAL GEAR SOLID I SILLENT HILL

✉ **Imam par pitanja pa bih zamolio sve Bonusovce koji znaju, da mi na njih odgovore.**
Prvo se odnosi na Metal Gear Solid. Prešao sam igru dva puta a predmet BANDANA nigde nisam iskoristio. Da li BANDANA ima neku korist, i da li ima vajde da igru pređem treći put, tj. da li ću dobiti nešto novo ako to uradim?
Drugo: gde se nalazi benzinska pumpa u igri Sillent Hill?

Unapred zahvalan Dragan, Beograd

VAMPIRE COUNTDOWN

✉ **Ćao!!!**
Ja sam vaš redovni čitalac Bonusa. Pišem vam jer imam veliki problem koji jedino vi možete rešiti. Da pređemo na stvar. Prošao sam sve prepreke i šifre koje su mi bile problematične, ali sam stao kod klavira kojeg ne mogu dešifrovati.



Ja vas molim da mi odgovorite. Unapred hvala!!!

Radosavljević Veljko, Smederevo

R.E.2 i T.R.2

✉ De ste Bonusovci!

Odgovor za Jovanović Nikolu iz Beograda: zeleni kristal se nalazi u podzemlju restorana u kome te napada Nemesis, kod mrtvog policajca. Zavisi od toka igre, ako ga nema u restoranu, potraži ga u kancelariji na zadnjem spratu u novinarskoj redakciji. Ta zgrada se nalazi kod sata gde se ubacuje kristal.

Odgovor za Marka Tišmu iz Batajnice: Jedna polovina kamena se nalazi u sobi kod slupanog helikoptera. Za to ti treba dva crvena kristala, koja kad ubaciš otvore se grudi statue (vitez koji je vezan za zid). Druga polovina se nalazi na zadnjem spartu policijske stanice. Ulazi se kroz biblioteku. Za to ti treba kurbla (krank) i zupčanik. Krankom spustiš stepenice, a zupčanik ubaciš u mehanizam sata, i otvore ti se vrata, i iza njih se nalazi 2. polovina kamena.

Odgovor Vuku Đergoviću iz Bogatića: Kada se uključi uništenje i iskoči čudovište iz lifta, treba ibiti to čudovište koji je i poslednji Boss. Ako igraš sa Leonom koristi Dezert Eagle ili sačmaru. Ako igraš sa Claire koristi oružje koje baca elektrošokove ili lanser granata.

E sad meni treba pomoć u igri R.E.2. Ja imam dual šok verziju R.E.2. i na njoj postoji arange mod. On nema normal i easy, već samo i rookie težinu. Tu imam beskonačno municije za mitraljez, ručni top i bazuku. Da li u ovom modu može da se ostvari ranka i kako i da li može da se otvori fifth survivor. Ako ne može kako onda na original game ostvariti A rank. Ako neko ima šifre za R.E.2. neka mi kaže. Ako nekome nešto nije jasno ili zna odgovor na moje pitanje neka se javi na broj 018/651-156 i neka traži Acu. Pozdrav iz Niša,

Živković Aleksandar

Desperados

✉ **Pošto ne mogu da čekam da pismo stigne u vašu redakciju odlučio sam da vam ga pošaljem ovim putem. Moj problem je sledeći: počeo sam da igram igricu Desperados na PC-u i zaglavio sam se na kraju 9. nivoa "like the tjief in the night" kada treba da oslobodim zarobljenika i pobegnem sa konjima. Zamolio bih vas da rešenje objavite u sledećem Najboljem časopisu na svetu BONUSU ili mi pošaljete putem e-maila.**

Unapred zahvalan Bojan.

R. E. 3

✉ Postoje dva načina da skupiš zeleni kristal. Prvi način: Ako prvo uđeš u restoran i tamo zajedno sa Karlosom ubiješ Nemesisa, posle toga treba da ideš u ulicu gde se nalazi sat, u koji treba da staviš kristal, skreneš desno, ideš i nađeš vrata. Uđi tu. Tamo se nalaze dva prekidača. Doguraj stepenice do onog višeg, pritisni ga. Onda pritisni niži prekidač. Otvoriće vrata. Idi uz stepenice i doćićeš do kancelarije. Na prvom stolu se nalazi zeleni kristal. Drugi način: Prvo odeš u kancelariju i tamo ubiješ Nemesisa. Onda uđeš u kuhinju restorana. Odmah do vrata nalazi se ormar. Otključaš ga Lockpicom, i u njemu ćeš naći pajser. Upotrebi pajser na poklopcu koji se nalazi na podu kuhinje. Siđeš u taj otvor i tu, na jednom lešu, svetluca zeleni kristal.

Andrej and Marko

Zelda: Majora's Mask

✉ Staviš Deku masku, staneš ispred majmuna, klikneš okarinu i Scrub će izvaditi gajde. Majmun će ti dati pesmu, koju treba da odsviraš u Woodfall-u. Otvoriće se Woodfall Temple u kome ćeš skupiti luk i strele.

Andrej and Marko

Tony Havk's Pro Skater 2

✉ **Hello! Pozdrav najboljem časopisu na svetu. Očajnicki mi treba pomoć za igricu pomenutu u naslovu. Znam sve trikove u igrici, ali mi uopšte ne pomažu. Ako neko zna šifre za bilo šta, bio bih mu veoma zahvlan. Toliko od mene. Njušimo se kasnije.**

Ivan

The Sims: Living Large

✉ **Ćao, Bonusovci!**

Piše Vam Vaš verni čitalac Aleksandar Marković iz Zrenjanina. Nedavno sam kupio nastavak za The Sims koji se zove Livin' Large. Kada startujem igru, većina stvari je ista (kuće, nameštaj, modeli Simsa) sem nekih novih (kućica sa hrčkom, preparirana glava jelena, džekpot, baloni...). Nisam našao teleskop, fotelje u obliku jajeta, robota, čarobnu lampu što je ujedno i moj problem. Zamolio bih Vas za pomoć. Javite se na moj email: acam@ptt.yu

Final Fantasy IX

✉ **Pomagajte drugovi.**

Zaglavio sam se u igrici Final Fantasy IX.

Na trećem CD-u u Desert Palace ne mogu da upalim sve svijeće.

Da mi ne biste opisivali cijeli nivo ja ću vam reći kako sam ja išao.

Odmah na početku sam upalio I svijeću i produžio naprijed. Ispred mene se nalazila statua anđela a sa strane dva đavola. Potom se stvorio plavi krug na koga sam se popeo i upalio još jednu svijeću .Pordužio sam u slijedeću sobu. I tu sam upalio sve svijeće. Potom su mi se otvorila jedna vrata. Upalio sam svijeću i otišao uza stepenice i upalio JOŠ JEDNU SVIJEĆU. (Čoveče izludićeme ova igra). Eto me već u biblioteci. Tu su bila tri reda. Upalio sam svijeću i popeo se uza stepenice koje su mi se stvorile. Upalio sam najgornju i sve sam fino uradio, potom srednju i tu sve fino obavljeno, i najzad najdonju i TU SAM SVE FINO URADIO!!!

Potom sam prošao kroz staklo i spasio igru. U slijedećoj sobi sam upalio sve svijeće, ali nešto sam zapazio. Kada sam bio u srednjem redu u biblioteci vidio sam stepenice koje vode do jedne svijeće koju ne mogu nikako da upalim. Moje pitanje je: KAKO DA UPALIM TU SVIJEĆU I DA ZAVRŠIM VEĆ JEDNOM DESERT PALACE? Unaprijed hvala. Vaš vijerni čitalac.

Vladimir Vukčević iz Herceg Novog.

Alone in the Dark

✉ **ĆAO BONUSOVCI!**

Imam problem u igrici ALONE IN THE DARK. Kada dođem u biblioteku postoji jedan sef gde treba ubaciti 4 broja kako bi se otvorila neka vrata ili dobio ključ. S obzirom da neznam šifru, ako neko zna rešenje neka mi pomogne. Zamolio bih Vas da šifru objavite u sledecem broju Bonusa, ili pošaljete na E-majl narsic@ptt.yu

Boban iz Vranja

FF9

✉ **Koga zanimaju tajne na FF9 nek se učlani na Playonline site (ne bojte se, besplatno je). Za uzvrat me zanima gde da tražim Queen of Cards (Q. of C. Quest) kada ode iz Balmba (detaljno, molim vas).**

Marko Dedić

MDK2

✉ Hteo bih da pomognem Marinković Aleksandru u igrici MDK2. Ja sam u ovoj igrici zaglavio na istom mestu i potrošio silne zivce. Pronašao sam šifre za osmi, deveti i deseti nivo. Na glavnom meniju pritisne dugme "~", pojaviti se reč "omen" i ukuca: mdkNewGame(8,8) za osmi nivo, mdkNewGame(9,13) za deveti i mdkNewGame(10,7) za deseti. Nadam se da će ove šifre pomoći i drugim igračima. Pozdrav svim Bonusovcima i celoj redakciji Bonusa.

Milo iz Pirota

FF9

✉ Odgovor Darku Reljiću.

White i Black robe možeš naći u selu crnih magova, odnosno kupiti u radnji sa oružjem. Tu ćeš naći i High Mage Staff, odnosno štap sa 2 posebne magije - Meteor i Osmose. U selu ćeš naći i poslednju belu magiju za Garnet i 3 magije za Erika.

A sad meni treba pomoć. Ne znam gde je Magical Fingen Pit. Javite se, otkrio sam još jedno ostrvo - Waho ostrvo u gornjem levom uglu mape.

Moj broj je 012/78-346, Ilić Miodrag

Game Boy je napredovao, a vi?



Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u prodavnicama Beosofta od 1. jula 2001.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36